POČÍTAČOVÉ HRY A SHAREWARE
CD-ROM PRO PC, AMIGU A MACINTOSH

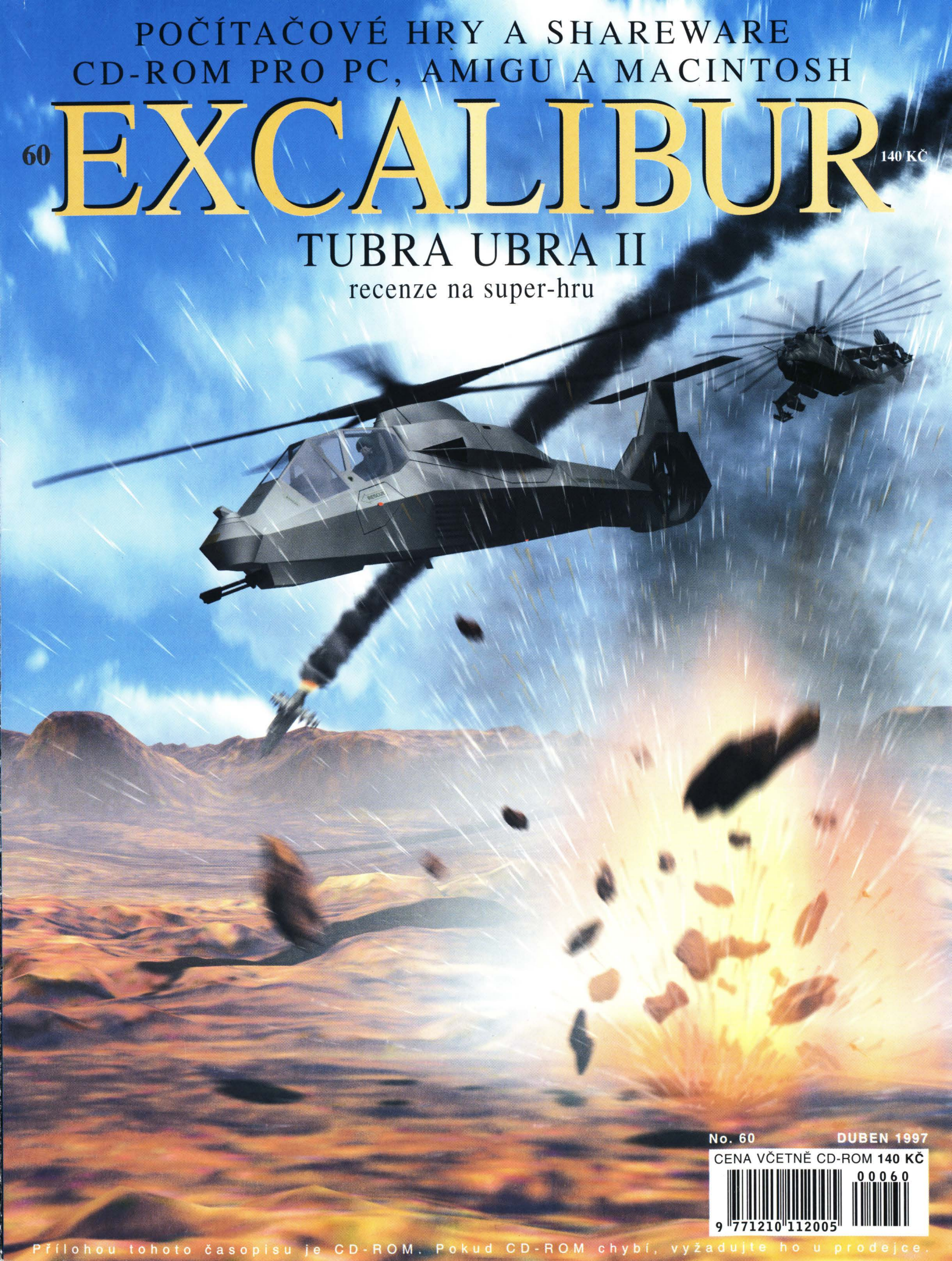
60

EXCALIBUR

140 KČ

TUBRA UBRA II

recenze na super-hru



No. 60 DUBEN 1997

CENA VČETNĚ CD-ROM 140 KČ

9 771210 112005 00060

Přílohou tohoto časopisu je CD-ROM. Pokud CD-ROM chybí, vyžadujte ho u prodejce.

Legendární Excalibur krále Artuše

Jak ušetřit 480 Kč ročně?

Mnozí z vás si jistě při zprávách o stavu české ekonomiky položí otázku: „Kde vezmu peníze na nájem a energii? Zbudou mi ještě peníze na to, co jsem kupoval/kupovala dříve?“ EXCALIBUR proto přichází s nabídkou: „Můžete mít EXCALIBUR + CD, jako dříve, a navíc ušetříte 480 Kč ročně!“

Je to jednoduché: stačí si předplatit EXCALIBUR + CD na 12 čísel (nebo na 6 čísel s poloviční úsporou)! Na jednom čísle ušetříte celých 40 Kč - EXCALIBUR s CD vás tedy přijde na pouhých 100 Kč! Je to velký rozdíl: dříve 140 Kč, nyní jen 100 Kč!

Asi si řeknete: „Jak je možné, že EXCALIBUR poskytuje tak výhodnou cenu?“ Odpověď je opět jednoduchá. Pokud EXCALIBUR pošleme poštou přímo vám, můžeme vám poskytnout oněch 40 Kč slevy, které by jinak obdržel prodejce jako svůj podíl z prodeje.

Jak to všechno funguje?

Předplatitelé se těší maximální pozornosti ze strany vydavatelství. Zásilky jsou dopravovány poštou až do domu na uvedenou adresu. Formát EXCALIBURU (zmenšená A4) je uzpůsoben poštovním schránkám na sídlištích a riziko zcizení se snižuje na minimum. Případné reklamace vyřizuje EXCALIBUR ke spokojenosti zákazníka do 24 hodin. Případné dotazy rádi zodpovíme na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.

EXCALIBUR jako dárek!

EXCALIBUR CD je výborná možnost, jak obdarovat někoho ze svých blízkých (nebo samozřejmě i sebe) a zajistit mu tak spolehlivý přísun potřebných programů a informací. Vždyť EXCALIBUR je časopise s univerzálním CD, kde se kromě her nachází spousta hodnotných shareware programů různého zaměření.

Čas hraje svoji roli.

Pokud si nyní předplatíte EXCALIBUR CD, zaplatíte za jedno číslo včetně CD-ROM místo 140 jen 100 Kč! Tato nabídka však nebude platit pořád. Proto se o předplatném rozhodněte včas, abyste mohli mít EXCALIBUR za pouhých 100 Kč. (Pokud si EXCALIBUR předplatíte, zaručujeme vám zaslání toho počtu časopisů, které máte předplaceny, i kdyby mezitím došlo k změně ceny nového předplatného.)

Co udělat pro získání slevy?

1. Přesvědčte se o výhodnosti této nabídky. Rozhodněte se, zde si předplatíte roční předplatné za 1 200 Kč a ušetříte tím 480 Kč, nebo zda zaplatíte 600 Kč a ušetříte tak 240 Kč. Naplánujte si, jak využijete ušetřené peníze.
2. Na poště uhraďte roční předplatné 1200 nebo půlroční 600 Kč poštovní poukázkou typu C na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1.** Kontrolní ústřižek si ponechejte. A to je všechno. EXCALIBUR budete nadále dostávat poštou od nejbližšího čísla.

Případné dotazy ohledně předplatného rádi zodpovíme na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.

Těšíme se, že vás již brzy budeme moci oslovovat jako předplatitele EXCALIBURU.

EXCALIBUR 60

Vážení čtenáři!

Minulé Excalibur CD se opozdilo a tak nám „ušel Excalibur". Stalo se totiž, že při přípravě Excalibur 59 CD selhalo snad všechno, co mohlo (především všechna tři redakční PC). K tomu všemu se od Excaliburu odvrátil šéfredaktor (LEE), za kterého nyní hledáme náhradu. Za zpoždění se dodatečně omlouvám a mohu vás ujistit, že při nejbližší příležitosti chybějící číslo dotiskneme. Do té doby bude Excalibur vycházet posunut o jedno číslo.

Toto číslo má mimořádných 84 stran, které jsou zaplněny mimořádnými událostmi.

Hlavní událostí je ohlášení parametrů nového počítače zvaného A/box. Kusé a občas i trochu zavádějící zprávy jste se o něm mohli dočíst v některých českých počítačových časopisech a tak Excalibur nyní uvádí vše na pravou míru. Určitě si tento superčlánek nenechte ujít!

Poněkud „za bukem" se ukrývá recenze na hru Tubra Ubra II, psaná doslova v poslední chvíli našim redakčním nováčkem Twinsenem. Tato hra snad nemá chybu: výsledných 100% hovoří za vše! Kandidát na hru roku! První recenze v Evropě!

O třetí místo v redakčním žebříčku zajímavostí čísla se dělí dopisy čtenářů, IN-OUT, co nového v redakci, novinky PC, novinky Amiga, recenze, jak dál, volná řeč, úvaha o Amize, Excalibur inzert, soutěž, co příště? atd., atd.

A na poslední místo se posunul (tedy propadl) úvodník. Pokud jste dočetli až sem, tak pak jistě zvládnete i zbytek tohoto čísla.

U Excaliburu 61 se na shledanou těší
Martin Ludvík, šéfredaktor a vydavatel

Cover: Commanche 3, © Novalogic, 1997

rubriky

03 úvodník
04 dopisy
06 novinky, hitparáda
41 plakát DARK EARTH
42 plakát COMMANCHE 3
57 chechty
55 volná řeč VIRTUÁLNÍ REALITA 2
51 hacking ZÁSEK DO ŽIVÝHO I.
52 úvaha AMIGA: CO SE VLASTNĚ STALO?
56 volná řeč CHAT, ČILI POKEC

72 hardware

76 hardware pomoc
72 A/BOX
co nás zaujalo

58 jak dál?

65 Build - Duke Nukem 3D editor
60 Daggerfall *rady*
66 DeathKeep *kouzla*
58 Ripper *návod*
68 Ultima VII - part two *návod*
70 První pomoc
71 Poslední pomoc

12 recenze

PC

37 Air Warrior 2
simulátor - letadla z 2. sv. války
35 Command and Conquer for Win 95
strategie - sci-fi
35 Command and Conquer: Red Alert: Counterstrike
strategie - sci-fi - historie
38 Daley Thompson's World Decathlon
sport - desetiboj
18 Deus
akční - simulátor - adventure
40 Dragon Lore 2 - The Heart of the Dragon Man
akční - adventure - fantasy
17 Eradicator
akční
45 G-Nome
akční - simulátor
26 Gooka
adventure - fantasy
27 Grid Run
akční - prý logická - divná
20 Heroes of Might & Magic II
strategie - fantasy
30 Interstate 76
akční - simulátor - auta
16 Krush, Kill 'N' Destroy
akční - strategie - sci-fi
21 Milo
logická - adventure - sci-fi
22 MDK
akční - sci-fi
36 Nihilist
střílečka - raketky - sci-fi
34 Quake mission pack no. 1&2
akční - sci-fi
24 S.C.A.R.A.B
akčně strategická - sci-fi - historická
29 Shrak for Quake
akční - střílečka
28 T - MEK
akční - sci-fi
12 Timelapse
logická - adventure
14 Tubra Ubra II
rpg - simulace života ve středověku
32 Tunneler
střílečka
39 Voyeur II
adventure - čumil
33 WWF in Your House
bojová - wrestling

AMIGA

46 Evil's Doom
dungeon
49 Keith Quest
adventure
48 Minskies - Furballs
logická - infantilní hříčka
50 Worms: Director's Cut
arcade - strategie - válka s červy

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Martin Ludvík (-ml-). **Autoři:** Karel Florian (Karel), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Komárek (Honza), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Marek Růžička (Marek), Jan Nevěděl (Lobin XXV), Zdeněk Schneider (Twinsen), Vojtěch Lacina (Taurus z Nemedia), Milan Marenčák (Case). **Excalibur na Internetu:** www.excal.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Inzerce:** Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. **Grafika, DTP, www:** Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytisklo Česká typografie, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík (-ml-). **Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1997.**

0 až 29 ★ nepoužitelné 30 až 49 ★★ pochybné 50 až 69 ★★★ solidní 70 až 89 ★★★★ velmi dobré 90 až 100 ★★★★★ neodolatelné

D O P I S Y

Myslím si, že Vaše hry mohou přispět k posílení mnoha dovedností, někdy dokonce kompenzovat různá napětí. Kladu si ale opět otázku, zda by ještě neměla být objevena témata...

Kde koupit příslušenství?

V deníku Právo jsem vyčetl Vaši nabídku na časopis Excalibur. Prosím, zašlete mi ukázkové číslo se složenkou. Dostal jsem k vánocům nový počítač PC s barevným monitorem. Schází mi ale informace, kde bych mohl koupit mechaniku na CD, tiskárnu a jiná příslušenství. Nemám ani jednu disketu s hrami a rád bych si hry dokoupil. Je mi 60 let, jsem v důchodu a nemám již v těchto letech tolik zkušeností jako mladí, kteří v tom žijí a vyrůstají. Měl jsem počítač Didaktik Gama, ale s kazetopáskouvou pamětí a většinou jen pro hry. Proto rád přivítám jakékoliv informace, co se týče PC a myslím si, že časopis Excalibur bude pro mne jedinečnou pravou rukou. Rád bych si dokoupil i technickou literaturu, která se zabývá počítači PC. Předem vám moc děkuji. S pozdravem **Směkal Jaroslav.**

CD-ROM mechaniku, tiskárnu a ostatní příslušenství koupíte v jakémkoliv obchodě v jakémkoliv větším městě. Vždy však kupujte JEN značkové zboží. Při jeho výběru vám pomohou prodavači. Stejně tak je to i s hrami. Než si je však začnete pořizovat, uvažte, kolik peněz do nich budete muset investovat. ***—Lobin XXV.***

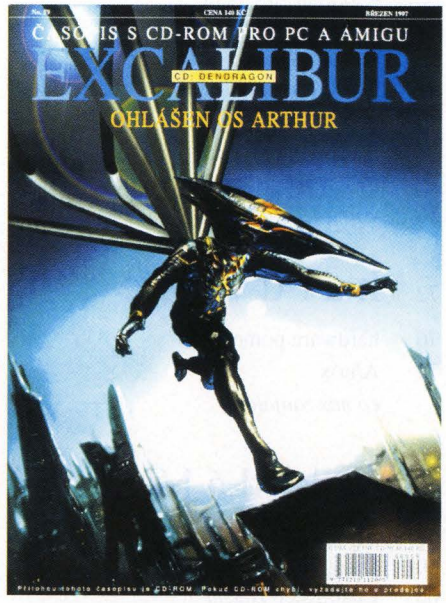
Excalibur 56 v pořádku

Vážení, v srpnu jsem si koupil časopis Excalibur č.56 + CD-ROM. Bez kontroly jsem CD-ROM ihned spustil na svém PC. Bohužel jsem se brzy dočkal výsledku. Po několika hodinách provozu byl počítač úplně zavirován. Až poté jsem nechal CD-ROM z vašeho časopisu zkontrolovat antivirovým programem AVG. Ten přinesl výsledek, který přikládám na samostatném listu. Žádám Vás o vyřízení mé reklamace. Jako jeden z možných způsobů vyřízení reklamace je výměna za nové nezávadné CD-ROM. Za vyřízení reklamace předem děkuji. S pozdravem **Meidl Roman.**

S politováním Vám musím sdělit, že Excalibur 56 CD nebyl zavirován! Naše CD se totiž lisují z jednoho originálu. Kdyby byl zavirován, tak máme na krku dalších dvacet tisíc rozhořčených čtenářů, kteří by se dožadovali reklamace. Proto je nemožné, aby na našem CD byl vir. Je možné, že jste ho měl v nějakém programu, který jste spustil, čímž jej aktivoval. Jestli však na své reklamaci trváte, zavolejte na číslo redakce, kde s vámi bude vše projednáno. ***—Lobin XXV.***

Bez manuálu

Vážení přátelé, od svého velmi vzdáleného kamaráda jsem k narozeninám obdržel CD s hrou U.S.Navy Fighters Gold. Bohužel bez



jakéhokoliv dokumentace či manuálu (určitě dostal? -Lobin). Po určitém úsilí a za vydatné pomoci počítačových kamarádů se mi povedlo program nainstalovat tak, aby byl hry schopný. Tím to ale bohužel skončilo. Domnívám se, že bez manuálu nebudu schopen si s tímto leteckým simulátorem zalétat. Dostal se mi do rukou váš časopis a myslím si, že budete schopni mi pomoci. Možná jste v některém starším čísle tuto hru popsali nebo uvedli její manuál. Poku ne, prosím o radu, kde bych se mohl dostat k českému manuálu. Předem vám děkuji za vaši pomoc. Pokud tento manuál vyšel ve vašem časopise, příslušné číslo samozřejmě zaplatím. Děkuji!!! **—Ivan Gibala**

Já osobně jsem se se hrou USNF Gold nikdy v životě nesetkal a ani neznám nikoho, kdo by k ní vlastnil manuál. V Excaliburu nikdy nevyšel a ani nevyjde. Ale pokud se nad vámi někdo ze čtenářů slituje a příručku pošle, slibujeme vám, že ji dostanete. ***—Lobin XXV.***

Jaký koupit počítač?

Vážená redakce Excaliburu! Předem vás zdravím. Rozhoupal jsem se a konečně vám napsal. Hned na začátku vás však musím varovat, že jsem úplný analfabet v oblasti počítačů. Proto poku budou mé otázky primitivní, mějte prosím trpělivost. Předem děkuji. Velice dlouhou dobu uvažuji o koupi nějakého počítače a již nechci dále čekat. Problém je však v tom, že nevím jaký je dobrý, jelikož tomu vůbec nerozumím! Proto vám vlastně píši a prosím vás o radu a pomoc. Jsem ochoten vynaložit 30 000 Kč na koupi počítače, na kterém bych chtěl hrát většinu vámi recenzovaných her, ale i programů. Ale jelikož tomu nerozumím (zatím), prosím o pomoc. Nevím, co vše je potřeba do sestavy počítače, proto bych uvítal vaši pomoc, co by měla sestava obsahovat, kde se dá sehnat a jaká by byla cena. Případně jiné kombinace. Věřím, že mi pomůžete a poradíte mi dobře. Dále bych uvítal vysvětlení pojmů: Adventura, Minimum, Testováno na a 4x CD. Věřím že se mohu spolehnout na Vaši pomoc, která jistě přijde brzo a kladně vyřízená. Jelikož budu mít narozeniny a jistě víte, proč bych uvýtal rychlejší vyřízení. Předem mnohokrát děkuji. S pozdravem **Richard Čermák.**

Za 30 000 Kč už se dá pořídit poměrně slušný počítač. Co bude obsahovat však záleží pouze na firmě, u které jej kupuješ. Určitě ti však nesmí chybět zvuková karta (nejlépe AWE-32 nebo 64), joystick, CD-ROM (6x), dvoumegovou grafickou kartu atd. Samozřejmě musíš mít minimálně pentium. Pokud ti mohu doporučit, kup si Intel. Jestli však necheš platit za komfort, postačí ti procesory řady AMD, které jsou řádově několikrát levnější. Musím tě však upozornit, že na něm některé hry a programy nebudou chodit. Například 3D Studio 4. Měl bys také vědět, že v dnešní době se už neobejdeš bez šestnácti MB RAM. (Zde Lobin XXV. zmiňoval počítač PC kompatibilní. No dobře, většina lidí ho má, ale to ještě nemusí nutně znamenat, že to všechno bude OK. Existují také např. počítače Macintosh, na které je software u nás trochu méně, Macintoshe jsou také trochu dražší - to je však relativní. V rámci této krátké odpovědi nelze jednoznačně doporučit. Já osobně bych si PC koupil pouze a výhradně pro vedení účetnictví, jinak bych se rozhodl jednoznačně pro Macintoshe. Proč? PC totiž nejsou pro laiky a práce s nimi - i s Windows 95 - je těžší a hlavně mi PC psychicky deptá. -ml-)

Vysvětlení pojmů: *Adventura: Nevím, jak bych ti tenhle výraz definoval. Je to prostě styl hry, kde chodíš a plníš různé úkoly. Narozdíl od většiny typů her, je zde kladen největší důraz na samotný děj. Mezi adventury řadíme například Larry 1-7, Indiana Jones 1-4, Space Quest, Police Quest, Ramu a mnoho dalších skvělých her.* ***Minimum:*** *Minimální konfigurace počítače, na kterém hru rozběháš.*

Testováno na: *Zde recenzent píše, na jakém počítači hru testoval.* ***4x CD:*** *CD ROM mechaniky se rozlišují podle rychlostí. Dnes je největší možná rychlost 16, tedy 16x CD.*

Kde prodávají KKND?

Ahoj, milá redakce Excaliburu, prosím vás o dání nějaké adresy, kde prodávají hru Krush Kill n Destroy (KKND) a také prosím o dání cheatů k této povedené strategii. (Chtěl bych být anonymní). Váš čtenář **Petr** ahoj.

Člověk by ani nevěřil, kolik pravopisných a slohových chyb se dá udělat v jednom dopise. (To abych to pořád opravoval. -ml-) Ale teď už k otázce. KKND bys měl sehnat v jakékoliv prodejně počítačových her. Napsal bych ti jaké, ale nemůžu tady dělat neplacenou reklamu. Cheaty pro tuhle super strategii bohu-

žel nemáme. Snad někdy příště v rubrice Poslední pomoc. A až nám příště budeš psát nějaký dopis, zkus to napsat alespoň na půl stránky, ať víme, jaký máš názor na Excalibur. ***—Robin XXV.***

Co bude s Amigou?

Teda řeknu vám, vy byste překecali snad i mrtvýho, aby si vás předplatil. Dobrá, jsem váš, poprvé za svůj život si předplácím nějaký časopis a doufám, že mě nezklamete...

No a nakonec proč vám vlastně píšu: Momentálně vlastním A 1200, 1 MB FastRAM, HDD 420 MB, CD-ROM a monitor, na podzim však musím do války (vojna) a nevím, co dál. Vzhledem k machinacím kolem Amigy (Escom, Viscorp...) myslím, že bude jistější ji před vojnou prodat a po návratu buď koupit jinou, anebo přejít na chcíplíčko. Dyž já sem na ten jeho systém přímo alergickej, výběr mezi nesmyslnou řadou písmen v DOSu nebo ještě více nesmyslně hardwarově náročným Windowsem mě opravdu nevzrušuje (ať žije Amiga multitasking na 512 KB RAM). Od vás bych potřeboval nestrannou radu, co si o budoucím vývoji, jak Amig, tak chcíplíček, myslíte vy. Závisí na vás má budoucnost! S pozdravem **David Mach.**

Vydrž! S amigou to vypadá dobře (viz články v tomto Excaliburu). A PC? Zatím tu stále budou. Ale jednou... Kdo ví? -ml-

Náměty na hru

Vážená redakce, protože si velmi vážím vaší práce, vracím vám 2 čísla Vašeho Časopisu, který jste mi poslali na ukázku. Mám „noutbuk", na kterém nelze hrát hry, ač jinak plní mnoho velmi dobrých funkcí. Takže děkuji a zároveň si dovoluji malou poznámku. Jsem psychoterapeut a tak jsem se na obsah her díval i z hlediska mé profese, v níž se většinou setkávám s rodinami v akutní krizi. Myslím si, že Vaše hry mohou přispět k posílení mnoha dovedností, někdy dokonce kompenzovat různá napětí. Kladu si ale opět otázku, zda by ještě neměla být objevena témata, v nichž by byly hry spojeny s objevováním laskavosti...například: hladání rodičů dítěte, které zabloudilo v ulicích města s mnoha nástrahami (reálnými) a které prožívá nejen to, co je dáno fyziologicky, ale také psychologicky - a to jen v souladu s jeho věkem, ale třeba s aktuální situací dítěte nebo s jeho předcházejícím příběhem (třeba že zažilo nějaké trauma)... a to vše s pohádku na závěr... zdraví **PhDr. Z. Rieger**

Vždy nás velice potěší, když nám někdo pošle takovýto dopis. Je to totiž známka toho, že neděláme nic, co by jakýmkoliv způsobem ohrožovalo naši mládež. Zvlášť když je to od někoho, kdo tomu opravdu rozumí. Jako v tomto případě. Hry, které recenzujeme, však neděláme my, nýbrž týmy vývojářů, kteří hru udělají a pomocí distributorů ji vypustí do světa. Myslím si ale, že vaše nápady by se daly realizovat. Jestli máte zájem, kontaktujte některou z distribučních firem, která vás dá dohromady s lidmy, kterých je zapotřebí při dělání her a můžete se vesele pustit do díla. To už je ale jen a jen na vás. ***—Lobin XXV.***

Protože jste byli tak hodní a otiskli mi meč, posílám vám sekeru.
Lone Wolf

IN

redakční Macintosh OK
Excalibur se líbí
noví čtenáři-autoři
hon na šotki
PROKLETI 1.0 ne!
Excalibur diskmagazín
kratší telefonáty
zprávy o A/boxu

OUT

redakční PC padá
Pepa (KozLeek)
není o čem psát
maturity a zkoušky
problémy s poštou
dražší poštovné
dražší telefony
PC realita

Co nového v redakci?

Těsně po odevzdání materiálů Excaliburu 59 do tiskárny nečekaně odešel z Excaliburu šéfredaktor Pepa Vaněček (LEE nebo taky KozLeek) a zanechal nás tady společně s autory zcela samotné. Funkci prozatímního šéfredaktora tedy vykonávám já (-ml-) - takže omluvte, prosím, přechodný zmatek v našich řadách (co to? -ml-) a hloupé poznámky (v závorkách). Za KozLeeka sháníme náhradu, ale věžte, že není snadné vybrat ty správné osoby (hledáme totiž také zástupce šéfredaktora). Tentokrát jsou totiž podmínky přijetí daleko náročnější, než v minulosti.No, uvidíme!

JayTee se rozhodl, že Amiga-sekce Excaliburu již nadále nebude obsahovat jen prázdné stránky (tak to vidí on, ve skutečnosti jsou tam bláboly ostatních), ale skvělé JayTeeho recenze (Minskies, Evil's Doom a jednu polskou hru,, jíž nemůžu přijít na jméno). Jsme na tom všichni stejně a všichni táhneme za jeden provaz (na jehož druhém konci je zavěšen -ml-). (Cenzura a korekce mylných předpokladů: -ml-) **—JOE**

Práce na Excalibur CD pokračují. Náš programátor navrhl, aby se Dendragon přejmenoval na „PROKLETI.EXE". Co myslíte, byl návrh přijat? V dalších verzích se postupně setkáte s překvapivými prvky moderní PCP-kultury.

Twinsen, nový autor Excaliburu, uchvátil Excalibur a začal psát jako ďas. Nejen že zrecenzoval nejvíce her, ale podařilo se mu uchvátit horkou novinku, bombu ze všech největší, Tubra Ubra II (recenze v tomto čísle). Tubra, na kterou získal Excalibur exkluzivitu, ho doslova uhranula a chudák Twinsen nebyl dlouho schopen kloudné řeči (mumlal jen „Tubra Ubra, Tubra Ubra.)" Ovšem následná recenze se mu povedla a vynikající hodnocení (99%) zcela odpovídá kvalitě této hry. (A kvalitě Twinsena.)

Náš ostřílený autor Roger T. se najednou sám od sebe přejmenoval na „Karla" (tedy přesněji „Karel"). Ale to již bylo dříve. Ale nikdo nevěděl, proč. Nyní postupně prosakují zprávy, že se chystá další změna jeho jména, tentokráte na „Karel IV.". Vida ho, zakuklence! **-ml-**

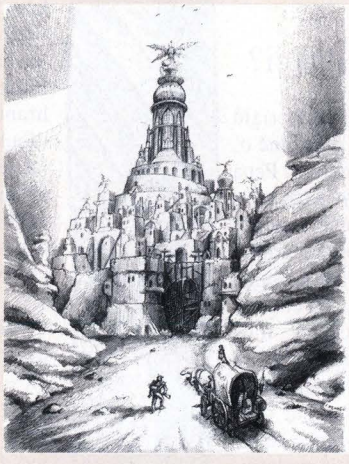
Víte, že na základě několikaměsíčního lékařského výzkumu se přišlo na to, že při dlouhodobém hraní Sensible Socceru na Amize hrozí poškození rukou s trvalými následky? První oběť tohoto fotbálku, který si jednou zahrajete a už nikdy nepřestanete, je již známa. Ten nebožák měl tak oteklou pravou ruku, kterou křečovitě svíral joystick, že se ani nemohl chytit tyče v prostředcích MHD, jak mě to bolelo. **—JOE**

NOVINKY

Dark Earth

To se nám tu klube něco, na co já osobně už strašně dlouho čekám. Je to akční adventure od fy *Kalisto*. Podle obrázků půjde asi o nějakou takovou gamesu, jako bylo *Time Commando,* na které já a moji kamarádi vzpomínáme v nejlepším. Abych to takříkajíc neokecával, osvětlím či přiblížím vám příběh. Je těžká daleká budoucnost, konkrétně 6. září 2054. Však to znáte - budoucnost. Jednoho dne jistý profesor nahlásí, že se k naší Zemi blíží velká kometa. Začnou se dělat přípravy, ale přes všechno lidské snažení kometa do naší Modré planety narazí. Tím se do ovzduší dostanou obrovská množství prachu a úplně zakryjí Slunce. A to už napořád. No a v tomto světě se pohybujete Vy. Území na Zemi jsou rozdělena na tzv. Temná území a na Stallites. Stallites jsou místa, kde jsou ve vrstvách prachu v atmosféře díry a jimi dopadají na zemský povrch paprsky světla. Celá hra by vlastně mohla nésti podnázev Boj o světlo. Na těchto místech byly postaveny pevnosti, kde žijí normální lidé, protože po katastrofě se v Temných územích lidstvo zmutovalo v různé druhy příšer atd. Ještě zde žijí poutníci, kteří hledají zdroje světla, jakékoliv, a ty pak vozí do Stallites a zde se shromažďují.

Život na této planetě je tedy velice těžký, přežívají opravdu jen ti nejsilnější a nejchytřejší. Lidé se postupně snaží využívat přírodní zdroje energie, obnovovat lidské zdroje z doby před Katastrofou, ale už si na to nepamatují, takže začínají v podstatě nanovo. Jejich hlavní potravou jsou veliké houby, které patří mezi jednu z mála poživatelných věcí na planetě. Flóra a fauna je na tom dost bídně, z květeny a stromovin se toho moc nezachovalo. Ze zvířat přežili hlavně hadi, pavouci a jiná havěť. Přežilo hodně ptáků, kteří se shromažďují na místech, kde proniká světlo a zde neustále krouží.



Zpracování a grafika této hry je myslím jedna z nejlepších věcí, alespoň se tak zatím zdá. Grafika je renderovaná a neuvěřitelně realistická, sami vidíte obrázky okolo *(Lands of Lore 2,* GGGRRRRRRR - klid, jsem OK.). Zpracování bude něco jako připomínané *Time Commando.* Renderované okolí a polygonové postavičky vás a vašich protivníků. Byla by ale škoda, kdyby byla hra krátká jako *TC.* No nechme se překvapit, protože hra by měla každou chvíli vyjít, možná bude recenze už v příštím čísle.

—Taurus z Nemédie

Simon the Sorcerer III - Adventure Soft - adventure / fantasy. Určitě si vzpomínáte na skvělého Simona jedničku. Skvělá hudba, zvuky, příběh a atmosféra. Prostě super. A protože se dobře prodávala, rozhodli se chlapci a děvčata z Adventure Soft udělat pokračování. To dopadlo ještě lépe, než díl předchozí. Kdo by se tedy divil, že rozjeli projekt Simon the Sorcerer tři. A co bude nového? Hlavně hudba, zvuky a ještě dokonalejší grafika. Kvalitní příběh je u této trilogie samozřejmý.

Blood - 3D Realms - Doom-like / krev! Zhruba před rokem vyšla skvělá hra Duke Nukem 3D. Jako

první ve své kategorii využívala rozlišení 800 x 600. Pak vyšel Quake. Převratný svým technickým zpracováním. Všechny postavy a nepřátelé byli trojrozměrní. Dokonalou atmosféru tvořila dobrá hudba a zvuky. Prostě super. Mezi počítačovými hráči vzniklo dilema. Je lepší Duke nebo Quake? Teď však přichází Blood a oba tituly mu padnou k nohám. Vynikat bude především SVGA grafikou a atmosférou. Další abnormalitou jsou zbraně. K dispozici budete mít třeba vidle nebo dynamit se zapalovačem. Prostě super. Blood by měl být na trhu v nejbližší době. První epizodu si stáhněte z tohoto Excalibur CD.

The Elder Scrolls III - Bethesda Softworks - RPG / fantasy. Arena byla na svou dobu skvělá. Měla sice dost špatný příběh, ale po technické a herní stránce na tom byla poměrně dobře. Známá byla především svou rozsáhlostí. K dispozici byly stovky zbraní, mohli jste projíždět desítky měst a mluvit s tisícovkama lidí. Herní doba se pohybovala mezi pěti a sedmi dny. Pak vyšel Daggerfall. Skvělý příběh, dobrý děj. Bylo zde něco kolem padesáti zemí a několika tisíc měst. Ze začátku to byla vážně dobrá hra,

ale postupem času se stávala víc a víc stereotypní. Na rozdíl od Areny se Daggerfall proslavil svými chybami. Bylo jich totiž stovky. Proto pro mě byl The Elder Scrolls dvojka zklamáním. Jsem tedy zvědavý, jak dopadne trojka.

Rama II - Sierra - Adventure / Sci-fi. Nedávno vydala skvělá firma Sierra dokonalou adventure Rama. Jestli někdo z vás četl Setkání s Rámou nebo Návrat Rámy, tak určitě ví, o čem tady píšu. Dokonalý příběh a děj byly věci, které tento projekt proslavily. Rama byl ve všech herních magazínech ohodnocen kladně. Proto se Sierra rozhodla, udělat dvojku. Scénář je napsaný podle třetího dílu hexalogie Ramy - Zahrady Rámovy. Proto si myslím, že by se tenhle projekt mohl docela povést. Datum vydání je zatím nejasné - snad rok 1998.
—LOBIN XXV.

Argo - BBS. Ve vzduchu je cítit česká hra, která nemá obdoby.

Letos by měl být dokončen projekt, na kterém se pracuje již několik let (no uznejte, na české poměry to je i toto nevídané). Zatím toho nevíme příliš mnoho, ale na Excalibur CD jsme zařadili 15 MB QuickTime, takže se můžete podívat alespoň na vábně vyhlížející filmeček. Hra se chystá pro PC i MAC. Do příštího čísla připravujeme rozhovor s jedním z tvůrců Arga. **-ml-**

Red baron II - Po pár letech čekání, slintání a neustálého hraní

prvního dílu Red Barona se na nás konečně usmálo štěstí. Respektive usměje. Hluboce se za to modlím. Do našich drivů konečně zavítá Red Baron II a my se opět můžeme ponořit do vzdušných bitev I. světové války. Bude zde na nás čekat např. Sopwitch Gamel a řada dalších letadel. Z toho obrázku tady si moc velikou představu o grafice hry neuděláte, ale na svou čest vám přísahám, že nebudete zklamáni, takže se těšme.

Lands of Lore 2: Blade of Destiny - První díl této hry hry

Conquest Earth

Jak se říká, dobrých strategií není nikdy dost a tak si myslím, že zrovna tato přijde příznivcům C&C a KKND velice vhod. Příběh je asi takovýto. V roce 1995 se dostala pozemská mise Galileo do přítomnosti Jupitera. Zde objevili neznámou formu života a ta je napadla. A potom si to milí UFOuni namířili k zemi (zdravím X-Files a ID4). A teď přichází něco šíleného, dokonalého a naprosto nečekaného. Většina z vás se už jistě připravovala, jak skočí do F-14 nebo F-16 a hurá na ty potvory! Chyba lávky, tato možnost by tu též měla býti, ale váš hlavní úkol bude coby E.T.ho brácha dobýt Zemi. Pokud budete hrát za cizáky, budete mít k dispozici různé pozemní, letecké i pěší jednotky, jejichž tvary předčí veškerá vaše očekávání. Prostě něco super.

Grafika, hmm. Bomba. Renderovaná, já vím, vy namítnete, že to je dnes už standard, ale kdybyste to viděli! Naprosto dokonalé světelné efekty, noční mise, no já fakt dál nevím. Obrázky,

když v noční misi likvidujete nějakou základnu a ona bouchne, to tu ještě nikde nebylo (?). Světlomety pročesávající noční tmu, světla strážných aut,, to se prostě nedá popsat. Takže po grafické stránce nad úrovní C&C:RA a jemu podobných.

Zvukovou stránku jsem neměl možnost slyšet, ale u strategií bývá většinou vysoce kvalitní, takže z toho bych si těžkou hlavu nedělal. Pokud se tedy EIDOSům tento kousek povede, a myslím si, že ano, tak to bude nepřekonatelná PECKA (prosím, prosím, veliký EIDOSy).
—Taurus z Nemédie

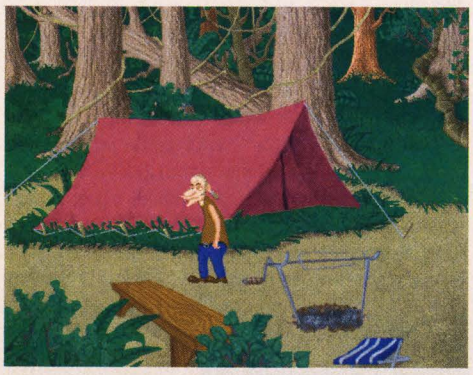
Terracide Akční - Adventure

Opět se nám tu na obzoru objevuje projekt, o kterém autoři pronášejí samé superlativy. Z toho, co jsem viděl, usuzuji, že se bude jednat o střílečku typu Descent nebo Terminal Velocity. Ale prý je to adventure, a ke všemu zde budete luštit logické hádanky. Nic proti EIDOSu, ale viděl jsem jeho doomovku. Tady ovšem vypadá grafika naprosto dokonale, jelikož to bude pod W95, můžete si měnit velikost wokna sami. Bude to chodit v rozlišení od 640 x 480 do 1 024 x 768. Jinak grafický engine by prý měl být úplně jiný a naprosto dokonalý a lepší než všechno, co známe. Ovšem, kdo dnes věří takovým žvástům. Nechme se překvapit. Zvuková stránka má prý také být dokonalá. Bude využívat nových prostředků pro prostorové ozvučení. Zvuky by měly být realistické, slova autorů bych volně přeložil asi takto: „Budete uskakovat před přilétajícími raketami“. Uvidíme,

co se z toho vyklube, ale z ukázek a animace bych řekl, že to bude bomba.
—Taurus z Nemédie

Horké léto

Jarda Kubečka je úplně normální devatenáctiletý kluk, který zná ze všeho nejlíp diskotéky a čepovaný Staropramen. Proto taky vypadá ne na svůj věk, ale o pár let starší. Jako každý rok musí jet s rodiči a sestrou, kterou strašně miluje, na takzvanou rodinou dovolenou k moři. Tentokrát to ale bude nuda největší, protože jeho otec - botanik - má za úkol zkoumat flóru na jednou údajně neobydleném ostrově kdesi v Atlantiku. Rozhodne, že vezme rodinu s sebou a prožijí si dovolenou snů. Vše probíhá dle plánu. Dopraví se na ostrov, vybalí a postaví stan. Jarda si vezme vychlazenou plechovku piva a jde si prohlédnout ostrov. „Však to zvládnou sami“, pomyslí si. Cestou zpátky ke stanu vidí, jak domorodci unášejí rodinu spoutanou na tyči někam pryč. Jára zachová klid a domorodce z nedaleké mýtiny tiše pozoruje. Domorodci odjedou na svůj ostrov a vypadá to tak, že se chystají oběť spořádat k obědu.



Tak takhle nějak vypadá stručný příběh nové adventury Horké Léto od firmy Space Interactive, která vyjde v květnu 1997. Já jen dodám, že postavičky jsou konečně pěkně naanimované, zvláště chůze a nesetkáte se zde s takovými hrůzami jako u Tajemství oslího ostrova nebo u Harvestera, kde chůze vypadala vskutku odporně a zvyšovala tak hororovou atmosféru. Co se týče grafiky, je v rozlišení 640 x 480 a nejvíce ze všeho je snad podobná grafice hry 7 dní a 7 nocí vylepšená však o to, že jednotlivé lokace jsou animované, takže se necháme překvapit, protože horké léto začíná v květnu 1997. Jen doufám, že nás čeká něco alespoň tak dobrého, ne-li lepšího než Gooka, což byla a zatím doposud je nejlepší česká hra na obrazovkách našich monitorů. Jestli ji Horké léto překoná se teprve uvidí. A my se snad dočkáme další kvalitní a zábavné a hlavně české adventury. **—Twinsen**

Hitparáda PC

Redakční dubnová hitparáda byla poznamenána několika novějšími hrami, jako MDK, G-nome, Interstate 76, Theme Hospital, grafickou hostinou Dragon Lore 2 od Cryo a samozřejmě dlouho očekávanými Need for Speed 2, jejichž recenzi vám přineseme v příštím čísle. Některé hry prorážejí kupředu (např. Larry 7), zatímco ty starší pomalu ustupují (viz Duke Nukem 3D). Jako bomba měsíce se na první místo dostala geniální Tubra Ubra II. Každopádně, buď jak buď, tak tato hitparáda ukazuje názory a choutky celé naší redakce, bez výjimky. Co se týče sportů od Electronics Arts, tak ty se pořád drží „zuby nehty“ mezi horní patnáctkou. **—Twinsen**

1. **Tubra Ubra II,** Dream Interactive, RPG
2. **KKND,** Meulboume House, strategie
3. **MDK,** Shiny Entertaiment, akční
4. **Need for Speed 2,** Electronic Arts, simulátor
5. **NHL 97,** Electronic Arts, sport
6. **Tomb Raider,** Eidos Interactive, akční
7. **Theme Hospital,** Bullfrog, strategie
8. **G-Nome,** 7th Level, akční
9. **Larry 7,** Sierra, adventure
10. **Interstate 76,** Activision, akční
11. **Phantasmagoria 2,** Sierra, adventure
12. **Diablo,** Blizzard, RPG
13. **NBA 97,** Electronic Arts, sport
14. **Dragon Lore 2,** Cryo, adventure
15. **Realms of Haunting,** Gremlin, adventure

hrál snad každý z nás. Jeden z mých kamarádů mi dokonce platil za zabíjení příšer (to je příšerný! -ml-). Styl hry byl prostě úchvatný. Systém kouzel byl sice jednoduchý, ale to ostatní, např. grafika a intro, to prostě bylo na svou dobu super. Teď nám už pár let Westwoodi slibují další pokračování, ale jak to dnes vypadá, je to odsunuto na příští rok. Ostatně, to už se tvrdilo mnohokrát. Engine by prý měl být super, takže by nastávaly takové situace, jakože slabší postava uteče před silnější na strom apod. Z grafické stránky, no..., použiji své oblíbené sousloví „grafické orgie“.

Return to Krondor - Tak jsem se brouzdal na I-Netu a najednou mé oko padlo na název této hry. Vzpomínám si na první díl Betrayal at Krondor, který jsem sice nehrál, ale spousta mých známých mi tvrdila, že je to věc celkem bombová. V tomto pokračování dungeonu se bude jednat pravděpodobně o návrat do tohoto města. Moc údajů firma není ochotna poskytnout, ale ta grafika, to bude prostě super. Snad se toho dočkám (zdravím Westwoody a LoL2). **—Taurus z Nemédie**

Little Big Adventure 2 - je spolu s Falconem 4.0 hra, na kterou se těším jak na spasení, ne-li víc. Novinky, které vás čekají s naším hrdinou Twinsenem (hádejte, kde jsem sebral svojí přezdívku), jsou dvě. První je vylepšená grafika, která je dělaná v exteriérech stylem Alone in the Dark, přičemž v interiérech zůstává jako v prvním dílu, tj. v izometrickém pohledu. Další věcí jsou nové příběhy z planety Twinsun. A pravděpodobně to vše nepoběží jen pod Woknama, ale i pod DOSem. Co se týče informací od Adelinu, tak by mělo Little Big Adventure 2 vyjít nejpozději v polovině letošního roku. Už teď vám můžu říct, že máme v redakci hratelnou betaverzi a vypadá opravdu „sqěle“. A věřte tomu, že si zapaří i majitelé pomalejších čtyřiosmšestek a ne jenom majitelé Pentií a rychlejších počítačů. **—Twinsen**

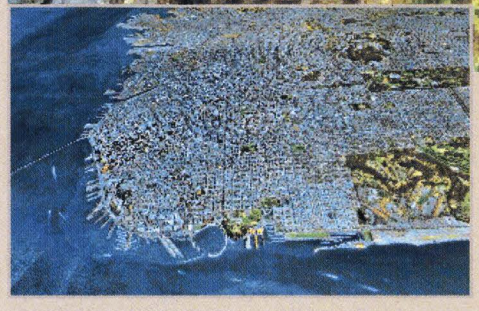
KALEIDOSKOP

Puberťáci Hackli Pentagon!? Podle informací Reuters se trojici počítačových hackerů z Chorvatska podařilo vbourat do Pentagon databází a zkopírovat odtamtud přísně utajené soubory. To všechno při nevinném surfování Internetem ze svých domácích počítačů. Tři vysokoškoláci tak použili vyhledávací a dekódovací program a získali přístup k databázi údajů o vojenských základnách - databázi určující umístění nukleárních střel a satelitních výzkumných center. Je fascinující, jak může Pentagon takováto data vystavovat někde volně přístupná z Internetu. Považoval bych celou věc spíš za kachnu, ale podle všeho to vypadá, že se tím někdo vážně zabývá... Chudáci vysokoškoláci mají nyní zabaveny všechny počítače poté, co Interpol kontaktoval Chorvatskou policii. Odhadovaná škoda je půl miliónu dolarů (asi ta data nebyla tak moc tajná). Podle Chorvatských zákonů není prý hacking vůbec trestný. **(dd)**

Už zase hackeři! V minulých číslech jsme věnovali několik slov a jednu velkou názornou ukázku (formou obrázku) činnosti hackera, známého pod „uměleckou" přezdívkou „Czert". (Jak vypadá? Má rohy? -ml-) Ten se díky několika několika svým kouskům (např. hacknutá www stránka české armády) stal pravděpodobně nejznámějším českým hackerem u nás (samozřejmě hned po Pavlu Hackerovi - Rattlovi). Čas plyne dál a Czert nespí. Dalším jeho cílem se stal server firmy Mamedia - a to diskusní skupiny okolo pirátského software. Czert zveřejnil všechny registrační informace zúčastněných v diskusích Warez, gamez atd. - docela zajímavé počteníčko. (Jak pro koho. -ml-)

Akta - X. Pro všechny příznivce seriálu Akta - X. I na internetu lze nalézt plno zajímavostí ohledně tohoto nesmyslného seriálu. V české doméně jsme si všimli na adresy **http://modrysvet.codalan.cz/**, kde lze nalézt nejrůznější informace ohledně zmiňovaného seriálu. Jsou zde kompletní přehledy jednotlivých dílů jednotlivých episod, obrázky, atp.

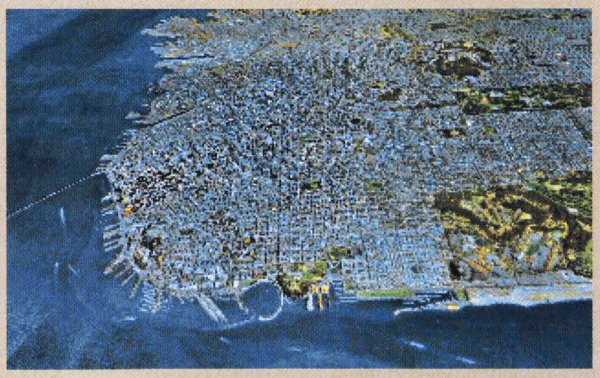
Flight Unlimited 2



Pokud si ještě pamatujete na hru Flight Unlimited 1, víte, že hra dopadla mezi hráčskou veřejností velice sporně. Jedni si pochvalovali skvělou grafiku a celkem dostatek letadel, jiní nadávali na absenci jakéhokoliv příběhu či nějaké akce. Pravdu měly obě strany a tak hra příliš dobře nedopadla. Ve firmě Looking Glass Technologies zjistili, že se zarytým akčně laděným hráčům jejich hra příliš nelíbila a tak se jali připravovat druhý, a podle všeho lepší, díl. V pokračování tohoto podle mého jediného opravdového simulátoru bude opět absence akce, ale to nevadí. Přednosti téhle hry by neměly být v akčnosti, ale ve volnosti pohybu, realističnosti letu a podobných simulátorovských nezbytností. Autoři slibují mnohem větší rozlohu prostoru. Pohybovat byste se měli v 8 500 čtverečních mílích okolo San Franciska plus samotné město.

Všechno by mělo být jako ve skutečnosti. Přistávat se bude na něco okolo 45 letištích. Grafika bude opravdu nejlepší, jakou jsem zatím u simulátoru viděl. Všechno vypadá jako opravdové. Krajina je doopravdy trojrozměrná a obsahuje všechno jako opravdu ve skutečnosti. Řeky, mosty, silnice - to všechno vypadá skvěle. Při letu můžete používat dva systémy navigace. První je Visual Flight Rules (VFR) a již podle názvu je patrné o co jde. Znamená to, že při letu se můžete orientovat pozemními body jako mosty, kopce a podobné klasické orientační body. Druhým systémem je Instrumental Flight Rules (IFR). Řídíte se navigačním panelem a vůbec.

Ve hře by mělo být k dispozici více letadel jako Cessna atd. Už první díl exceloval grafickým



zpracováním. Druhé pokračování chce zřejmě první díl překonat, zakopat, zamlátit do země, ztrapnit a zničit, protože obrázky vypadají úžasně a jsem zvědavý, na čem to bude šlapat plynule. Také by tu neměla být absence úkolů. Autoři slibují kolem 25 úkolů pro úkolochtivé hráče, kteří si nechtějí jen tak létat a létat a kochat se krajinou a létat. A mluvil jsem o létání? Néé? Tak ve Flight Unlimited 2 se bude hodně létat a létat (jau, nemlať mě). Kromě létání můžete ještě přistávat (ha, kdo by to byl řekl - Lobin) a opět vzlétat a létat a kochat se... Myslím, že už víte, o co ve hře půjde. Hra jistojistě nezaujme všechny hráče, ale jistě si najde své příznivce. Já osobně se na Flight Unlimited 2 velice těším a doufám, že autoři nebudou otálet a hru brzo pustí do světa. **—Case**

AMIGA

The Strangers

Přiznám se, že z celého množství demoverzí, co mi prošlo tenhle měsíc pod rukama, mě nejvíce zaujal projekt od začínající grupy Ablaze Entertainment s mystickým názvem The Strangers (Cizinci). Že je to jejich debut, vám jistě nemusím připomínat. To ale není vůbec zápor, totiž za takový počáteční titul by se nemusel stydět nikdo. Slovenský tým čítající asi 7 členů vytvořil totiž perfektní akci se skvělou prezentací. Jen tak dál a co nejrychleji to dokončete.

Když mi byla gamesa půjčena, přiznávám, vůbec se mi ji testovat nechtělo. Hra od začínajících Slováků, ještě k tomu jenom demoverze nevytvoří prostě takovou idylku, aby jste se cítili tak, jako když poprvé paříte Chaos Engine 2 nebo AB3D2-TKG. Jenže vzdorovat proti pařanskému chtíči se stejně nedá. U mě to však neprošlo tak hladce, můj chudý 40 megový harddisk byl nacpaný k prasknutí a musel přijít obětní beránek. Tím se stala nic netušící nová demoverze na Enforcer od Vulcanu (mimochodem docela pěkná). LHA soubor rozbalil TS bleskurychle, ale 1.4 MB na demoverzi není tak málo, takže mi hlavou probleskly vzpomínky na demíčka s velkým D kdysi a jejich kapacity. Na jednu lokaci s tak málo človíčkama je to fakt hodně, vám teda řeknu. Tu už ale na screenu počala problikávat jednotlivá credits, až mně bylo divný, jak dobrou mají úroveň, doplněnou skvělou hudbou. A najednou mé zledovatělé srdce (zmražené tuzemskými produkty) ihned začalo táti a já věděl, že tohle bude mít úspěch. Úvod na jedničku, jenom aby to takhle bylo i dál. V předvečer všech velkých událostí pak už jen stačilo stisknout klávesu F1. Seznámení s cizími a zjevně nepřátelskými gangy začalo...

Bylo to fantastické! Úžasné! Takhle mi ruce už dlouho nepracovaly. Ze všeho je zřejmé, že jde o novou variaci na staré automatové Double Dragon, u níž někteří gambleři prohráli i peníze určené k zaplacení výdajů na školní výlet do Tater (viď, Jardo). (Nevím, jak Jarda, ale já tam tehdá nechal aspoň padesátku. -Joe) A co kdyby toto bylo řádově dvakrát lepší? Nemožné? Pche! Ablazáci všem ukázali, zač je toho loket. Ona bitka v opuštěné továrně (sekundovaná výborným backgroundem, zde měli autoři inspiraci v zřejmě nelidsky obtížném Capital Punishmentovi, viz hák a typ grafiky) jde v něčem do sebe. Každá postava má zhruba deset různých chvatů a musí se bránit asi desetinásobné přesile (co máte, kluci, s tou desítkou?) čítající členy různých etnických skupin, a dokonce i jednu dívenku jsem objevil. Jak naložíme se soupeři? Kromě klasického zmlácení jej můžeme vykoupat v kyselině, a aby nebylo všemu konec, na příliš tuhé nepřátele (závěrečný sok) je po ruce kladivo obřích rozměrů plnící (určitě) svůj účel. Jen dodám, že takto můžete masírovat i své dva lidské kamarády, kteří se zrovna nachomítnou. Nebo se můžete spojit s jedním (lepším) z nich a drtit všechny dvojnásobnou silou (zajímavá je bitka o jedno kladivo mezi dosud na jedné straně stojícími spoluhráči).

Zápory?? No, jeden by byl. Všechno je úžasný, jenže grafika postaviček. To je hrůza! Díky ní gamesa vypadá částečně jak z osmibitů, vylepši to, grafiku! A taky po dopaření TS nevychovaně skočí do Workbenche, třebaže nebyly žádný dobrý gratulačky, ale zřejmě toho chci moc. (No snad to bylo demo, ne? -Joe)

Nakonec bych rád apeloval na movitější z nás, aby udělali hochům distributory a namastili si kapsu na velice nadprůměrné hře. Jenom dodržte dané sliby (spoustu levelů, 32 bojovníků, CD verze, super pozadí, deathmatch pro šest hráčů), prosím vás a bude to very cool!!!

PS: Těsně před uzávěrkou: Tato nová programátorská skupina už našla distributora, takže několik vět před koncem můžete ignorovat a jen se těšit, kdy to bude. Šťastlivcem je Vulcan Software Limited. **—Martin Tuček**

Castle Kingdoms je RPG, kterou na jaře vydá *Mutation Software*. Vám, kterým ještě vstávají vlasy na hlavě při vzpomínce na příšernou arkádu Tin Toy, se mi asi nepovede namluvit, že by CK mohla být zajímavá hra. Cílem je s partou pěti hrdinů vybojovat pět krystalů, které dají dohromady magický talisman, jenž vrátí na zem pořádek a mír. Mutation chystá pro letošek ještě další tři novinky: Monster Football, Kartoon Racers a (pomóc!) Tin Toy 2.

Foundation od *Paula Burkeyho* - real-time válečná strategie typu Colonization nebo Settlers. Budou

ji moci hrát i dva hráči na jednom počítači. Hra bude potřebovat AGA mašinu a 4 MB FastRAM, bude částečně (v případě CD verze kompletně) namluvená.

Goldrake. Dílna *Pixel Dream* ohlásila nový projekt - střílečku

Goldrake, která je postavená na stejnojmenné komixové sérii. Hra prý bude velmi dynamická a akce bude prokládaná renderovanými animacemi. No, uvidíme!

Operation Blindstorm: The Total Chaos je předlouhý název horizontální shoot'em upky portugalské firmičky *3PA*. Ač na první pohled vypadá jednoduše, ale v plné verzi snad nalezneme plno detailní grafiky, super zvuky a muziku a skvělou akci (to ale slibuje každý!). A hlavně - hra vyjde jen na CD! (A kolikpak bude zaplněno? Šest mega?)

Myst. Nedávno byla naše Amigistická veřejnost informována o tom,

že firma Cyan od záměru vypustit Amiga-verzi Mystu odstoupila, přestože loni mezi hráče vrhla hratelné preview. Na jejím stanovisku se nic nezměnilo, ale MYST NA AMIGU BUDE. Projekt vykoupila kanadská firma *ClickBOOM* (divize PXL Computers), která spolu s přípravou Mystu odstartovala 20. března i reklamní kampaň. Protože

s ClickBOOMem má náš časopis velmi dobré vztahy (tričko už poslali) (kalhoty budou následovat - ml-), budeme vám neustále přinášet nejčerstvější informace. Datum vydání: srpen tohoto roku.

Wasted Dreams od *Vulcan Software* se pyšní podtitulem „An Excelent Gigantic Alien Adventure." Netřeba překládat. Podle všeho to bude výborná akční adventura pro jednoho nebo dva hráče, kteří spolu budou buď spolupracovat nebo soupeřit. Každá postavička má přes 300 animačních okének a hra bude prokládaná skvělými 3D animacemi. Wasted Dreams vyjdou na 12 - 14 disketách a budou HD-instalovatelné. Paklík se screenshoty najdete na CD60 v adresáři Amiga/Pix.

Trapped 2. *Oxyron Software* pilně pracuje na druhém díle své RPG Trapped, jejíž první díl v preview

verzích rozhodně nekandidoval na Oscara, ale nakonec se z něj vyklubala suprová gameska, která se v českých časopisech dostala přes 90%. I Trapped 2 již má své hratelné preview, které najdete na CD60. Vypadá to naprosto maximálně!!! Zlepšil se light-sourcing, grafika, engine je rychlejší, nepřátelé již nejsou bitmapoví, ale polygonoví! Bomba! Už se nemůžu dočkat! Tohle bude jistojistě Amiga-RPG roku 1997!

Ještě se vraťme k **Vulcan**u. Tento současný největší producent a distributor Amigáckých her připravuje pro letošek tolik her a datadisků, až z toho jde hlava kolem. Na své WWW stránce ohlašuje patnáct nových titulů a tři datadisky. Ale místo, aby se z něj hry sypaly jako z běžícího pásu, je ticho po pěšině. Už v únoru bylo ohlášeno vydání strategie Breed'96, jejíž druhý oficiální název zněl Breed 2000 a teď už je to dokonce Breed 2001. V březnu měla vyjít gigantická adventura Hell Pigs, ale ona pořád nikde. Snad v dubnu. Venku už měl dávno být pinball Brain Damage, ale také on je opožděn. Stejný osud potkal i halový fotbálek Five-A-Side Football a oficiální verzi hry Uropa 2. Co se děje, Paule Carringtone? Budu se muset zeptat. **—Joe**

Hitparáda AMIGA

AKTUÁLNÍ TOP FIFTEEN REDAKCE:
Pozice v minulém kole odpovídají poslední verzi tabulky, která byla na mém internetovém magazínu pro Amigisty „Joe's Page." Ten najdete na „http://www.mamedia.cz/home/JOSEF_K.html".

1. (3.) **Chaos Engine 2,** Bitmap Brothers, akční
2. (2.) **Trapped,** Oxyron, RPG
3. (1.) **Wendetta 2175,** Vortex, akční
4. (4.) **Burnout,** Vulcan, autíčka
5. (5.) **Uropa 2,** Austex/Vulcan, strategie/simulátor
6. (6.) **JETPilot,** Vulcan, simulátor
7. (**) **Evil's Doom,** Olympia, RPG
8. (7.) **Tiny Troops,** Vulcan, strategie
9. (8.) **XP8,** Weathermine, akční
10. (9.) **Fighting Spirit,** NEO, bojová
11. (11.) **Testament 2.0,** Insanity, akční
12. (10.) **The Killing Grounds,** Team 17, akční
13. (12.) **Sinuhed,** DC Crew, logická
14. (**) **Worms: The Director's Cut,** Team 17, akční/strategie
15. (**) **Minskies,** ?, logická

Po měsíci úspěšného paření jsme zjistili, že Chaos Engine II. si jiné než první místo nezaslouží. Bitmap Brothers se se svým megaúspěšným pokračováním hitu z roku 1993 usídlili na špici redakční hitparády. Trapped znovu předstihl Wendettu 2175, která mu minule sebrala o fous první příčku. Je tedy druhý, Wendetta třetí a vypadá to, že ta půjde brzy dost dolů. Burnout, Uropa2 i JetPilot si udrželi své pozice z minulého kola, ovšem na sedmou příčku se prodrala novinka Evil's Doom, která má rozhodně vyšší ambice a tak pravděpodobně ještě vyšplhá někam do první trojky. Tiny Troops, XP8 i Fighting Spirit díky tomu zaznamenávají pokles o jedno místo. Jedenácté místo si drží český notně vylepšený Testament 2.0, na 12. z 10. místa spadl Alien Breed 3D II. O jednu příčku dolů šel Sinuhed, na čtrnácté pozici se zjevuje druhá novinka - Worms: The Director's Cut. Suproví Wormsíci znovu řádí a jsou boží! Mno, a na poslední, patnácté příčce se zatím usídlila poslední novinka, logická hra Minskies. Uvidíme, kam dorazí v příštím kole. Bohužel naši hitparádu opět opustilo několikero titulů: odletěla výborná Coala od Empire, super pinball Slamtilt od 21st Century a Capital Punishment, hra stále bůh-ví-proč označovaná za nejlepší bojovku, kterou kdy Amiga viděla. Po technické stránce možná, ale hratelnost???

TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ:
1. **Wendetta 2175,** Vortex, střílečka
2. **Tiny Troops,** Vulcan, strategie
3. **Worms,** Team 17, akční/strategie
4. **The Killing Grounds,** Team 17, 3D akce
5. **SWOS Euro'96,** Sensible Software, fotbálek
6. **XTreme Racing,** Silltunna, závody
7. **Fighting Spirit,** NEO, bojovka
8. **Trapped,** Oxyron, RPG
9. **Mag!,** Software 2000, novinářský manažer
10. **Minskies,** ?, logická
11. **Slamtilt,** 21st Century, pinball
12. **Breathless,** Power Computing, 3D akce
13. **Uropa 2,** Austex/Vulcan, strategie/simulátor
14. **Burnout,** Vulcan, ztřeštěná autíčka
15. **Total Football,** Domark, fotbal

Nikdo, opakuji NIKDO (aspoň ne do uzávěrky čtenářské hitparády 31.3.1997) nehlasoval pro Capital Punishment. Z toho je jasně vidět, že ta hra stojí za prd. (tohle by u cenzora mohlo projít :-) Děkuji všem pěti Amigistům, kteří hlasovali. Příště by vás mohlo být malinko víc, hm?

Kam hlasovat: svůj žebříček deseti her pošlete buď na můj redakční mail-box: excal@vol.cz, nebo na můj osobní (což preferuji) mail-box josef.k-@usa.net nebo na P.O.Box Excaliburu. **—JOE**

RECENZE

PC★★★★★95

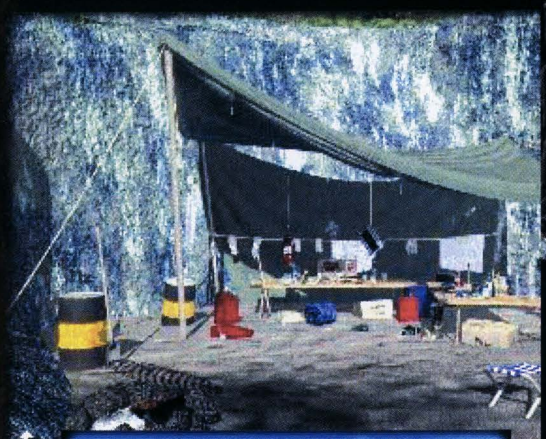
Timelapse

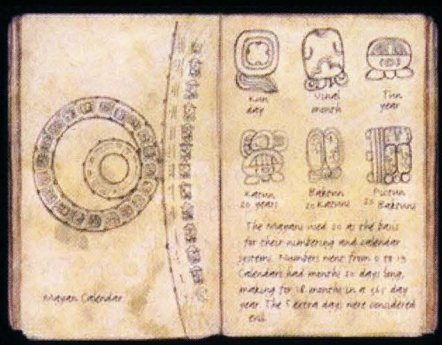
Jsou-li Vaší parketou adventury a máte rádi logické hádanky, pak tato hra je...

TIMELAPSE, hmm, to jsem už dříve viděl nějaké renderované obrázky, které vypadaly až moc dobře. Poslední dobou bývám často skeptický, když vidím obrázky z her, protože zde většinou neplatí to, co člověk na poprvé spatří. Ale ta krabice je nádherná. Po jejím otevření jsem se zalouskal do manuálu. Někteří lidé ani nevědí, jak se mohou z manuálu poučit. Já to sice vím, ale většinou se držím taktiky. Je to v drivu, tak se na to mrkneme. Čtyř CD-čková hra už dnes nikoho nepřekvapí. Většinou to ale bývá bohapustý multimediální brak (ovšem do toho nezahrnuji Harvester, Phantasmagorie aj.), takže člověk ty CéDéčka nějak prospí. To ale neplatí o této hře. Ty obrázky posílané od firmy Philips opravdu byly z Timelapse! Totiž to, co zde firma předvádí, jsou bezmála grafické orgie. (Ti, kteří nevědí, co toto slovo znamená, nechť se ráčí kouknout do výkladového slovníku, pozmění pár významů za vhodné do našeho časopisu a hned jim vyjde výsledek.)

Příběh je docela zajímavý, ale v nějaké jiné podobě už tu byl. No, nechci uvádět, ale například Indiana Jones and the Fate of Atlantis, mimo jiné HRA her. No prostě, Váš dobrý přítel archeolog Alexander Nichols pátral po nějaké věci a vy jste ho už hodně dlouho neviděli. Pak Vám na záznamník pošle zprávu asi tohoto znění: „Při zkoumání různých kultur, tím myslím Egyptské, Mayské a kultury z Velikonočního ostrova, jsem zjistil, že byly přímo svázány se ztraceným městem Atlantis." Hrome, v poslední době se nám na herním poli objevuje slovo Atlantis několikrát. Dále uvádí, že na ostrově Easter Island nalezl zbytky nějaké mimozemské technologie. V ní jakoby v mlze viděl různé civilizace ve starověku. Zpráva končí tím, že on půjde a zkusí aktivovat mimozemskou časovou bránu a vkročit do jiné doby. Také vás žádá o Vaši pomoc a říká, abyste za ním přijeli. Po přijetí na ostrov a rozluštění pár triviálních logických hádanek přijdete k bráně a nyní se vám v ní zjeví Váš milý přítel Alexander Nichols. Je jakoby v takové kouli a říká, že se dostal do nějakého časového mimoprostoru a prosí Vás, abyste mu pomohli ven. A to tak, že projdete všechny civilizace, vyluštíte všechny hádanky a prostě dohrajete hru. Trochu mě to štve, ale na druhou stranu to je veliká zábava, když pořád musíte někoho zachraňovat. Ať už to je naše matička Země, nebo jako v tomto případě Náš milý přítel. Je to stejně ale skvělý pocit, že máte nad někým moc a závisí jen na Vás, jak to s dotyčným, nebo dotyčnými, dopadne.

Grafika. Tak, vážení přátelé, připravte si plínky, bryndáčky, pleny, kbelíky, vany, dudlíky, ochranné skafandry a jiné, protože to, co je zde k vidění, vám způsobí bouři kanoucích slin a vaše slzící oči už nikdy nebudou chtíti vidět nic jiného. Hra je celá renderovaná, jak už ty bystřejší (lyžkobystroušky) napadlo. Takové detaily, tak dokonalé zpracování, tak vysoká dokonalost 3D modelů, opravdu nemám slov. Skoro mi až připadá, že takového úsilí je na jednu hru škoda. Ale to nemyslím ve zlém, právě naopak. Jestliže se někdo v budoucnu zeptá, co je to fotorealistická grafika (to je grafika tak realistická, že to vypadá jako snímané kamerou (např. Kodak, Olympus atd.)), místo vý-





kladu bych mu ukázal tuto hru. Místa, kudy procházíte, jako např. cestičky na ostrově, jeskyně, pyramida, chrámy, mayské chrámy, skalní útesy, jsou prostě BOMBOVÝ. Žádná scéna nepůsobí mrtvě, o to se stará jednak dokonalá grafika a za druhé např. drobná zvířátka, která se po scéně sem tam pohybují (a skáčou taky -ml-). Jako příklad uvádím ještěrky, kraby, škorpióny, ptáky a to nejsou zdaleka všechna. Nebo když jste v jeskyni a narazíte na kamennou hlavu. Kliknete na ní a ona se začne rozlévat jako žhavá láva a z ní myší morfujete obličeje jednotlivých bůžků do puzzle. Prostě super.

pravdu jen popostrčení vpřed, takže žádný Hint-Book se nekoná. Při procházení narazíte na hádanku, na kterou jste viděli pomoc například někde vytesanou ve skále. Od toho zde slouží fotografický přístroj s 36-okénkovým (standardní Agfa, He he) filmem, takže pokud je vaše paměť na něco krátká, tímto si vypomůžete. Herní engine bych tedy ohodnotil jako vysoce nadprůměrný, a to ani nemluvím o bezproblémové instalaci.

Zvuky a hudba. Zvuky v této hře jsou vysoce kvalitní a poslouchatelné, nejsou to jen nějaké divné vrzy. Hudba je velice krásná a pro každé období samozřejmě jiná. Ale to co slyšíte, to je rajský protlak, respektive rajská hudba.

TIMELAPSE
ANCIENT CIVILIZATIONS

Zpracování je taky povedené a rychle mi přešlo do krve. Jednotlivé screeny jsou jako obrázky a pokud se otáčíte, tak to vypadá, jako kdyby se ty obrázky spojily a přejeli jste z jednoho na druhý kamerou. Abyste si udělali představu, bylo to tak třeba v Lands of Lore (Lands of Lore II. GGRRRGGRR, viděl jsem nový obrázky, takže teď v noci vůbec nespím, a to to má vyjít až za rok, ARGHCHCHSSss.). Používáte kurzor myši nebo šipky pro pohyb. Myší také ovládáte případně nalezenou zbraň a hádanky. Abyste nebyli v tomto světě úplně ztraceni, na začátku najdete deník Alexandra Nicholse, kde je ke každému místu na časové ose, tedy kudy budete procházet, pár pomocí a úvah, jak to archeolog řešil, ale je to o-

Na závěr chci tedy říci, že jsou-li Vaší parketou adventury a máte rádi logické hádanky, pak toto je hra pro Vás. Budete se dobře a dlouho bavit. Vždyť přeci objevování něčeho tajemného, to zajímá asi každého z nás. U této hry se mi nelíbilo jen to, že ve Win95 Vás hra nutí, aby vaše rozlišení bylo 640 x 480 a 256 barev. Já sice mohu měnit rozlišení za chodu, ale přeci jenom.

—Taurus z Nemédie

Minimum: 486 DX2/66, 8 RAM, 2x CD, SVGA, SB comp., myš, Win 3.1. **Doporučeno:** 16 RAM, 4x CD, Win95. **Testováno na:** P133, 32 RAM, 8x CD, 2 MB S3 Virge, SB32, Win95. **Firma:** GTE Enterteiment / Philips. **Zapůjčil:** JRC.

PC★★★★★99

Tubra Ubra II

S největší radostí vám mohu oznámit, že vyšla naprosto skvělá Tubra Ubra II.

Bojim. Bojim.

Při toulkách nocí a jsem se ocitl při průzkumu kostela na jedné staré zvonici.

Tento rytíř je hodně tuhý protivník.

Kdo by to čekal od malé neznámé firmičky jakou je Dream Interactive? Nebudu asi daleko od pravdy, když řeknu, že většině z vás Dream Interactive nic neříká. Stejně tak já ji neznal, teď však zůstane dlouho v mojí paměti společně s hrou Tubra Ubra II.

Možná se najde mezi vámi pár těch, kteří jste hráli první díl Tubry Ubry. Pokud ano, tak teď zhnuseně otáčíte na další stránku. Ano, první díl byl téměř příšerný a divil bych se, že se ještě někde prodává. Autoři však nechtěli hodit svojí snahu vniveč a tak po pěti letech práce vydali druhý díl, který nemá v dnešní době sebemenší konkurenci. Už jen ta grafika. Vzpomínám si, že když do redakce dorazily reklamní materiály od Dream Interactive, tak většina redakce spolu se mnou tvrdila, že ty obrázky jsou z animací a nikoliv ze hry. Málokdo si uměl představit, že by se tohle mohlo někdy plynule hýbat. Nakonec, když přišla plná verze hry, nebyla většina redaktorů přítomna a tak se mi po menší bitce s Lobinem podařilo Tubru Ubru II ukořistit.

Ani nevím, čím dřív začít, protože Tubra Ubra II je dokonalá snad ve všech ohledech a chybělo málo, abych jí dal zasloužených sto procent.

Grafika. Jelikož jsem na grafiku vysazen, tak začneme nejdříve grafikou. Když mluvím o grafice, přijde mi, že slovo super nebo geniální správně nevystihuje kvality Tubry Ubry II. Však už tím, že má Tubra devět CD, poznáte, že máte před sebou NĚCO. Grafika je naprosto geniální, prostě, jak by řekl Taurus, prožijete grafické orgie. Hra podporuje mnoho rozlišení od oblíbených 320 x 200 ve 256 barvách až po 1 600 x 1 200 v true coloru (16.7 mil. barev). Teď si možná říkáte, na čem to asi běhá. Možná se budete divit. Nechápu, jak byl engine naprogramován, ale od programátorů Tubry Ubry by se mohli učit autoři všech DOOMovek, od Duke a Blooda počínaje, Quakem konče. Věřte, čemu chcete, ale Tubra se hýbe v nejnižším možném rozlišení 320 x 200 ve 256 barvách i na pomalejších třiosmšestkách a v např. v rozlišení 800 x 600 v true coloru je čiperná bez problému na 486 DX/4 na sto megahertzích. Bomba! Navíc autoři použili revoluční technologii komprese videa ve hře (bezeztrátový fraktálový komprimační algoritmus třetího stupně), takže se vám animované videosekvence budou plynule hýbat v 640 x 480 i na double speed CD-ROM.

Dost ale technických pojmů, protože to jste ještě neviděli postavy ve hře. Všechny postavy jsou samozřejmě nasnímány metodou motion capture a díky tomu se pohybují jako živí. Samozřejmě jsou vektorové, mají ale takový stupeň detailu, že zůstává rozum stát.

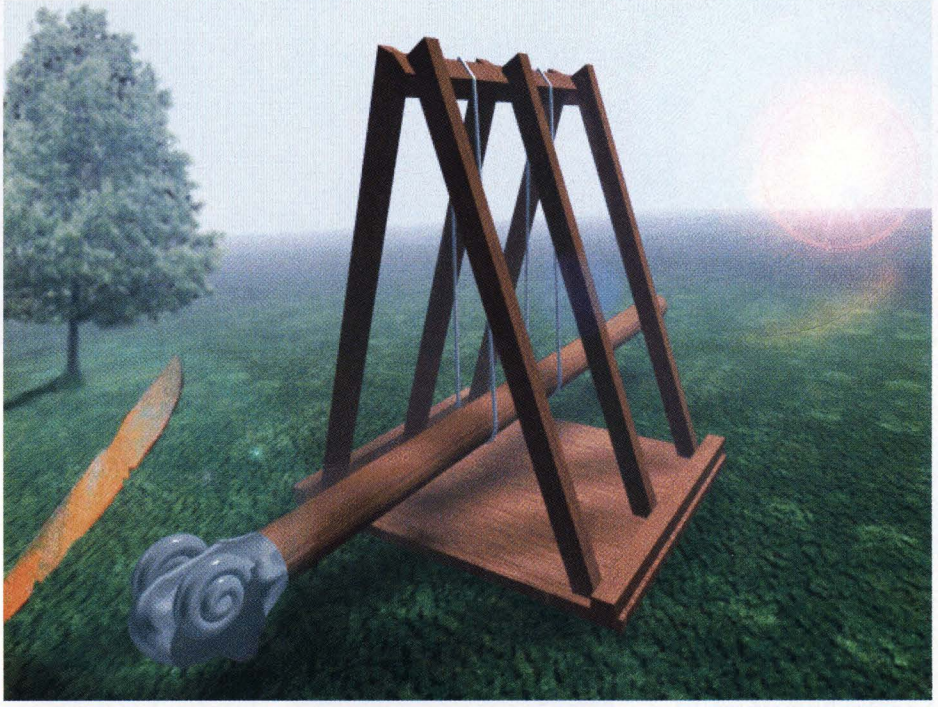
Hudba a zvuky. Hudba je velice zvláštní, ale naprosto super. Zamozřejmě závisí na tom, ve které lokaci se pohybujete. Pokud však máte jeden oblíbený styl hudby, můžete si vybrat asi ze sedmdesáti skladeb různých stylů. Hudba je něco, co se nedá správně popsat a zvlášť v případě Tubry Ubry II se musí prostě slyšet. Kdy napíšu, že se jedná o hudba stylem velice podobnou Lost Edenu, nebudu asi daleko od pravdy. Buďte si ale jisti, že je ještě o něco lepší.

Zvuky. Kapitola sama pro sebe. Už jsem dost naplácal v této recenzi slov jako geniální nebo super, takže jenom řeknu, že Tubra Ubra II má nejlepší zvuky, jaké jsem u počítačové hry slyšel. Např. přes den slyšíte venku zpěv ptáků, ve městech správný městský ruch atd. V noci naopak houkání sýčka, u rybníků a jezer je to třeba kuňkání žab. Zvuky a hudba jsou jedním z velkých plusů Tubry Ubry a bez nich hra ztrácí hodně ze své atmosféry. Tubra podporuje samozřejmě klasické zvukové karty, má však ještě dvě další plus. Jedním z nich je to, že jako první DOSová hra podporuje SoundBlaster 64 AWE a druhým plusem je to, že pokud máte obyčejného SB16, nemusíte si kupovat lepšího, protože si v setupu nastavíte to, že při startu hry se vám zvukové samply, které má SB32 už v sobě, nahrají do operační paměti a pak je vaše šestnácka využívá z ní a docílíte tak wavetable syntézy bez SoundBlastera 32.

Příběh je jedním z nejlepších, jaký jsem v poslední době u počítačové hry viděl. Do hry jste uvedeni asi půlhodinovým intrem, nebo tím, že si přečtete první z knížek, které jsou u Tubry Ubry přiložené. Jelikož má však 208 stran, tak jsem se raději podíval na intro, protože v angličtině nejsem natolik zběhlý. Intro je opravdu geniální, a je podle informací od autorů dělané v 3D Studiu MAX. Pokud jste už viděli Atlantis od Cryo, mohu vás ujistit, že intro Tubry Ubry II je ještě lepší, i když to snad

Při potápění v moři už vypadá mořské dno téměř jako ve skutečnosti.

Bez svého věrného meče ani ránu. Ještě, že se tady jeden válí.



S tímto beranidlem se chystám dobít nepřátelský hrad.

Kouzelná kniha, ze které se zachvíli naučím pár prima kouzel.

až ani nejde. O co v intru jde? Jelikož je děj velmi složitý, tak vám snad bude místo jeho popisu, kterým by se zaplácly další dvě strany, stačit vědět to, že jste vrženi z jednadvacátého století proti proudu času zpět do středověku. Vaším úkolem je buď najít, nebo dokonce sestrojit stroj času a dostat se zpět do své doby. Děj vypadá na první pohled ohraně, to byste ale museli vidět intro, které vám příběh naservíruje, jako nikde jinde. Snad se mi podaří získat demo na Excalibur CD. Uvidíme.

Všechno dovoleno? A teď by vás asi hlavně zajímalo: „Jak to tedy vypadá?" Vypadá to báječně. Opravdu je to tak. Celou hru vidíte z vašeho pohledu, tolik známého např. z Quaka. Ovládání se však tak změnilo, že v kombinaci klávesnice a myš se cítíte naprosto „In" a nemusíte si zvykat na ovládání. Chodíte, skáčete, skrčujete se, plavete, nebo hrajete mrtvého (ano, když na vás nepřítel zaútočí, můžete opravdu hrát mrtvého, a doufat, že odejde - ve hře po síti je to geniální) normálně klávesnicí, zatímco veškeré rozhlížení je myší. Tubra jde dokonce tak daleko, že když držíte pravé tlačítko myši, tak otáčíte pouze hlavou. Samozřejmostí je podpora virtuálních helem jako VFX-1, I-glasses a dalších, o kterých jsem ani neslyšel.

Nemyslete si, že jediný váš pohyb se omezuje na chůzi, můžete totiž jezdit na koni nebo na čemkoliv jiném, co si ochočíte nebo koupíte od různých prodavačů nebo koňských handlířů. Stejně tak si můžete koupit vlastní loď, po které se můžete během plavby procházet a krátit si tak dlouhou cestu. Narozdíl od Daggerfallu, s kterým má Tubra Ubra II snad nejvíce společného, vás mohou na moři potkat námořní bitvy, souboje s vodními přišerami, s draky a jiné „vzrůšo". Další z možností vašeho cestování je let na drakovi na pegasovi a na dalších „létajících obludách". Prostě jedna báseň.

Když už jsme u těch zvířat, tak si můžete koupit třeba psa, který vám v boji pomáhá. Asi dvacet ras psů je samozřejmostí... Dům, který si můžete koupit, jde vybavit nábytkem a čímkoliv jiných od půdy až po strop. To jsem ještě v žádné počítačové hře neviděl, ani v Daggerfallu ne. A jako by toho bylo málo, brzo zjistíte, že nejzábavnější části hry je se přihlásit třeba do zlodějského cechu a přepadat po nocích dostavníky v temných hvozdech.

A takhle vypadal první díl Tubra Ubra.

Rozlehlost světu Tubry Ubry je vůbec ta nejrozsáhlejší, jakou můžete vidět. Kam se hrabe Daggerfall. V Tubře Ubře je hotová jako 3D model celá zeměkoule a tak se můžete pohybovat, kam se vám zlíbí. Celá zeměkoule je jen vaše a čeká na vaše prozkoumání. Můžete i procházet třeba staré z poloviny zasypané doly na měď a mnohokrát se vám stane, že zabloudíte a už nebudete vědět kudy zpět, nebo umřete hlady či na nějakou nemoc. Nemocí je v Tubře Ubře vůbec mnohem více než třeba v Deusovi nebo v Robinson's Requiem. Zde vás může postihnou většina známých nemocí, které jsou všechny popsány v pětsetistránkovém manuálu. Vůbec je to kvalitní práce tenhleten manuál. Kromě klasických nemocí postupně stárnete, jako ve skutečnosti a s přibývajícími léty se vám zhoršuje i zrak a tak vidíte obraz jakoby v dálce rozmazaný.

Co říct nakonec? Snad jen, že Tubra Ubra II, která je na první pohled možná podobná Daggerfallu, ho po všech stránkách překonává, a posouvá laťku RPG tak vysoko, že si nedokážu představit nástupníka Tubry Ubry II. Takže pokud ji ještě nemáte, upalujte do nejbližšího obchodu, protože můžu s klidem prohlásit, že lepší hru jsem nikdy nehrál a v životě už asi hrát nebudu. A to se mnou souhlasí celá redakce. Dokonce i vůči hrám imunní Martin Ludvík to nevydržel a strávil u Tubry pár bezesných nocí. **—Twinsen**

Minimum: *386 SX/16, 4 MB RAM, 1x CD, 10 MB HD.* ***Doporučeno:*** *486 DX 4/100, 8 MB RAM, 2x CD, SB16.* ***Testováno na:*** *P120, 16 MB RAM, 8x CD, SB16, 3D akcel. 2MB.* ***Firma:*** *Dream Interactive, 1997.* ***Poznámky:*** *Tubra Ubra II jde hrát po síti v šestnácti hráčích, dále pak jde hrát po Internetu, po modemu, sériovém a paralelním kabelu.*

PC★★★★89

Krush, Kill 'N' Destroy

Máňo, otevři šampaňské. Krush, Kill 'N' Destroy je tady.

„Jé, ahoj Máňo. Dneska v jednotě holky povídali, že prej vyšel ten no...Krush Kill 'N' Destroy!"

„Vážně? A to je na praní?"

„Houbeles. To je nejlepší realtimová taktiko... no teda jako strategie."

„Jo, už si vzpomínám, Evča něco říkala, že jo?"

„Nó jó. My jsme byly včera se starým v tom no ten krám s těma hrama. Jó. Včera jsme tam byli a tak říkám:"Podívej Franto. Ňáká strategie.„ A Franta na to jako že jó, tak jsme jí vzali."

„A není ti líto za to těch peněz? Dyť si za to mohla mít patery podvlíkačky."

„A víš, že není! My to teď se starým pořád paříme a dokonce to prej de i po nějakým kabelu nebo co. A po síti v šesti, co píšou v tý knížce k tomu. To bych to holkám z kravína pěkně natřela. Lojza prej říkal, že to jako hrál po káblu, ale, že prej jak sou ty jednotky pomalý a nejde volit rychlost hry, tak že ho to přestalo po čase bavit. Dyť to snad ani neni možný. Taková perfekt hra."

„V šesti! Sodoma, Gomora! A jak to jako vypadá, Mařko?"

„No podívej Máňo. Slyšela jsi už o Dune 2, Warcraftu nebo C&C?"

„Alejc jó. Holky něco povídali. A taky ta malá žabka Novákovejc to prej paří."

„No vidíš. Tak takhle nějak, ale graficky je to mnohem, ale mnohem lepšejší."

„A to je jakó všecó?"

„Prdlajs. Je to mnohem lepší i než tó Rudý nebezpečí"

„Jéžiši Kriste. Co to meleš, jaký nebezpečí?"

„Rudý. No přece Red Alert"

„Ach ták. Tak to jo. A vážně je to lepší? Dyť se říká, že Ruďák je nejlepší."

„Jasně. Soupeři jsou konečně...no jako to IQ. No jsou prostě chytřejší. I než ty Máňo."

„Jak jako chytřejší. Copak jsem blbá, nebo có?"

„Nejseš, ale přestav si, že jsem si postavila kravín... teda základnu, když najednou z čistejho nebe se z jednej strany na mě vyřítili auta s kulomety. No ty...bigfůty a já jak voni útočili tak sem tam poslala všecí jednotky na ně. A vono prdlačky. Kompjůtr zatím na mě zaútočil z druhý strany a než jsem se rozkoukala, tak půlka základny byla zničená. Tak takhle to teda bylo."

„Fakt jó. Tak ještě povídej. To mně zajímá..."

„No a nebo třeba sem hrála tohlect tu misi. V brífingu píšou, že prejc mám doprovodit ňákej konvoj. Dostanu na začátku, nelžu ti, Máňo, dvacejtc jednotek na obranu a konvoj, kterejc jel po cestě. Nikdo neútočí, tak projíždím vesnicí. A když v tom..."

„Ty sejš v tom?"

„Ale né, chci říct. Když v tom se vyhrnula na mě hromada jednotek, těhlec no bazukářů, a bigfůtů a nežli jsem se rozkoukala, tak mě zničili skoro celej konvoj."

„A to je fakt tak těžký. I těžšejší než Ruďák?"

„To bych pískla. Ruďáka jsem hrála jednu misi tak maximálně dvakrát a KKND třeba i desetkrát. Obtížnost je vážně ohromná, bohužel však někdy přemrštěná. I Lojza měl s některejma levlama problémy."

„A to nejde volit voptížnost?"

„Máňo, nejde."

„A co no ta...melodie..zvuky a ták?"

„No jo zvuky. Fakt čuprový. Hlášky jsou ouplnějc jinačí než jak to dycynky bývalo v Ruďasovi a Duně. Fakt dobrý. A ta muzika. Moravance se to sicejc nevyrovná, ale mladej si to pochvaloval, prej ňákej dobrej rock."

„Tý brďóó. A co rozdíly v ovládání proti dřívějšku?"

„No normálně už můžeš při tvorbě jednotek a panáků nastavit, že jich budeš chtít třebás pět a nemusíš pořád klikat na výrobu jednotlivé jednotky. A dokonce jich můžeš vyrábět nekonečně, takžejc nemusíš klikat vůbec na základnu a ona vyrábí pořád jednotky. To mi dycynky chybělo tohlejc to."

„A to jsou taky všecí levly stejný jako v Ruďasovi?"

„Vůbec ne. Každý levl vypadá úplně graficky jináč než předchozí a pro každou z těch dvou ras je taky jinej."

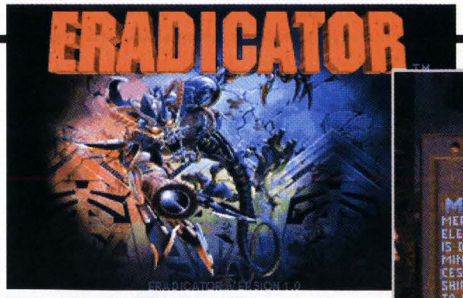
„To zní dobře. A kde to vůbec prodávaj? Já to chci!!!" **—Máňa a Mařka z Horní Lhoty u Twinsenova**

Minimum: *P60, 16 MB RAM, 2x CD, 25 MB HD.* ***Doporučeno:*** *P100, 16 MB RAM, 4x CD, SB16, 2 MB grafická karta.* ***Testováno na:*** *P120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 3D akcel. 2MB. Firma: Melbourne House/Electronics Arts/1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *KKND jde hrát po síti až v šesti hráčích, přičemž můžete uzavírat i koalice a jedním kliknutím klávesy označíte přátelské jednotky, na které nechcete útočit. Autoři sice doporučují Pentium 100, ale musím říci, že i u mě mi přišlo, že by KKND mohlo být rychlejší, což vadí zvláště při hře po síti.*

PC★22

Eradicator

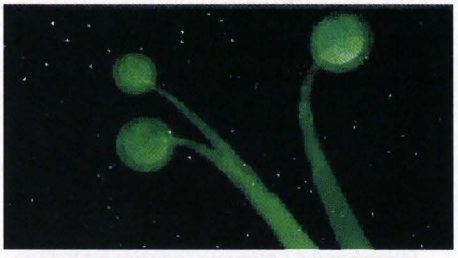
Už nikdy nebudu věřit obrázkům na krabičce.



To je náš milý ERADICATOR.

Toto je MILEENA, vesmírná bojovnice.

Tak, jediný obrázek ze hry, už končím.



Toto jsou tři napadené měsíce, hmm, ta barva.

Když jsme šli s Lobinem půjčit si Eradicatora, strašně jsem se těšil. Kouknu na obrázky. WOW, něco jako ĎÛK, alespoň z grafické stránky se to tak tvářilo. V manuálu píší, že instalace je pod DOS i pod Win95. Jako jedinou logickou možnost jsem vybral DOS. Plná instalace a už to jede. Intra k doomovkám nebývají nejlepší. A toto se striktně drží své židle. Hrozná VGA a... škoda slov.

Jelikož vás určitě zajímá, proč budete muset opět někde běhat po tajemných chodbách, mačkat čudlíky, sbírat zbraně, věci a lékárničky a zabíjet tisíce „nevinných" potvor, tak já vám to tedy řeknu. Jsou tři planety, které patří pod vládu země, jsou to těžařské kolonie fy Universal Mining Guild. A ty ovládne svým paprskem cizí rasa z planety čtvrté. A nyní jste tu Vy, abyste zničili jejich základnu a osvobodili ony tři planety. Teď je tu ovšem něco originálního. Svoji postavu si můžete vybrat ze tří člobrdů.

Prvním je KAMCHAK, velice silný reptiliánský bojovník. Upřímně řečeno, je zelený a ty já nemám rád. Je hrdinou v jeho světě, kde žije, a když Concil potřeboval jejich nejlepšího muže, on byl vybrán. Je dokonalý v „hand-to-hand" boji a rychle se adaptuje na nepřátelské prostředí. Je silný, má vysokou odolnost, ale o to nižší rychlost v pohybu. Jeho taktika, jak ji on popisuje je taková, že vše živé zašlape do země podrážkami svých bot.

Druhou je ELEENA, žena humanoidního typu. Je hezká, ale, no nevím. Je v podstatě takový žoldák. Pracovala pro těžařskou společnost, ale když jednoho dne na cestě se svou kosmickou lodí uviděla zelenou záři kolem planet, rozhodla se to prozkoumat. Ztroskotala a nyní se musí z tohoto světa dostat pryč, za což očekává odměnu. Jako žena je velice tvrdá, velice rychlá, ale zase má menší obranyschopnost a sílu.

Třetím a posledním na výběr je DAN BLAZE, hornický inženýr, nadstandardní kybernetický muž. Dokáže zacházet se všemi těžkými zbraněmi atd. On jako jediný ze svých kamarádů přežil mimozemský útok a teď se chystá odsud vypadnout. Je pomalý, ale velice silný v boji zblízka a na zbraně je expert.

Jak jste si všimli, každý z nich má jiné vlastnosti a příběh. Řeknu vám rovnou, že vám to je na dvě věci. Všichni ve skutečnosti mají stejné vlastnosti, akorát jiné renderované zbraně. Jinak hra je standardní doom, pohledy nahoru a dolů, máte na výběr něco kolem patnácti různých zbraní od ručního nože přes kulomety, raketomety, nášlapné miny a pohyblivé miny. Docela dobrý nápad mi přišel, že si jako v DUKE 3D přepínáte mezi pohledem z vlastních očí a pohledem na vaši postavu zezadu. Ten druhý jsem ale vůbec nevyužil, protože když běháte a střílíte, zaměřovač se vám schová za vaši postavu. Pak je dobré, že si na monitoru můžete zobrazit jedno okno kamery, to znamená že když je někde kamera a vy ji najdete a aktivujete, tak potom si ji zapnete a koukáte se, jestli na kritickém místě není protivník, nebo se k nepříteli blížíte zezadu a zároveň se na něj díváte z kamery ze stropu. Pro každou postavu je úplně jiné prostředí, protože každá se nachází na jedné ze tří planet.

ÁÁÁ, náš DAN BLAZE se svým cyber jménem.

A nakonec tupoučký KAMCHAK (do očí bych mu to neřekl).

Graficky hra není úplně hrozná, ale textury jsou strašně pixelizované, nepřátele jsou renderovaní, ale strašně rozmazaní, takže jsem pak střílel i na věci, které mají animovanou texturu apod. Můžete zde rozbíjet věci, ale mnoho vám to nepomůže.

Zvuky jsou standardní, takže k tomu se vyjadřovat nemusím. Na CD jsou hudební tracky, které nejsou tak špatné a dobře doplňují prostředí hry, ale taky nic moc.

Na závěr tedy toto. Hra v sobě něco má, ale pokud si chcete skutečně dobře užít, zahrajte si např. QAKEa. Budete se bavit lépe. Tato hra za ztracený čas nestojí. Takže EIDOSové a ACCOLADEi, tudy cesta nevede.

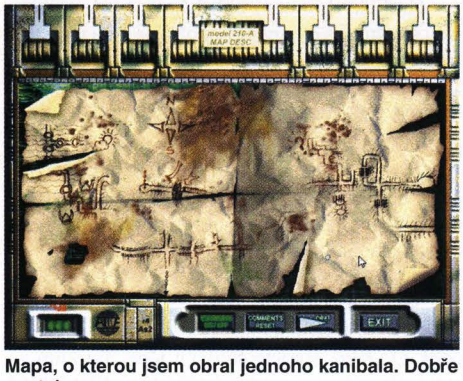
—Taurus z Nemédie

__Minimum:__ 486 DX2/66, 2x CD, 8 RAM, 45 MB HDD, SB 100% comp., SVGA, DOS 5.0. __Doporučeno:__ P90, 85 MB HDD. __Testováno na:__ P133, 32 RAM, 8x CD, SB32, 2 MB S3 Virge. __Firma:__ EIDOS interactive / ACCOLADE. __Zapůjčil:__ JRC. __Poznámka:__ Hra jde po modemu, sériovém kabelu a pro 8 hráčů po IPX síti.

A má to!

Nejsem zrovna nejlepší lukostřelec.

Zasypán kamenem.



Mapa, o kterou jsem obral jednoho kanibala. Dobře mu tak.

Chaloupko, kdopak v tobě asi přebývá?

PC★★★★89

Deus

Firma Silmarils nezahálela a připravila pro vás dobrodružství vskutku kolosální.

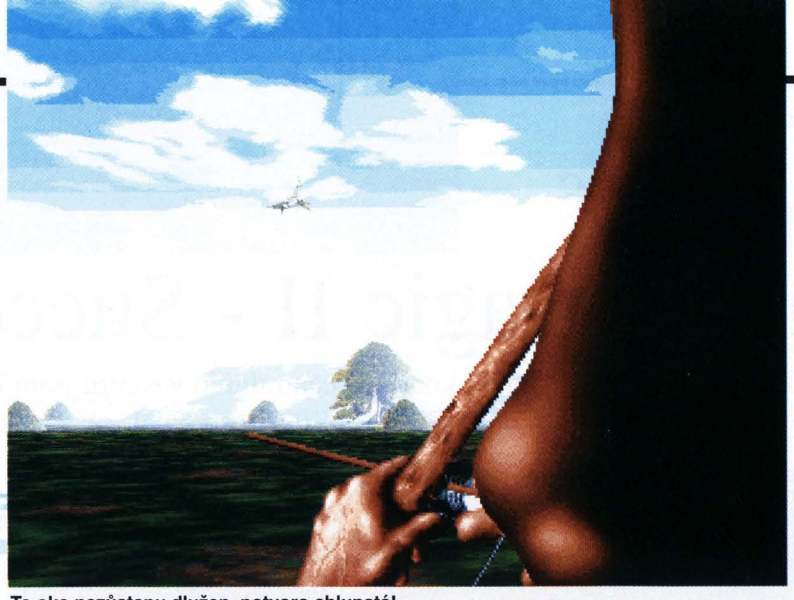
Je rok 2165. Organizace Alien World Exploration, stručně AWE, (neplést s označením jedné nejmenované zvukové karty) která se zabývá průzkumem neznámých planet a které jste členem, vás posílá na průzkum další neznámé planety. Planety s názvem Alcibiade. Planeta vypadá zdánlivě pustě, ale překypuje životem a živými organismy, ne však dvakrát přátelskými. Pádem ze skály jste odloučeni od vaší kosmické lodi a od civilizace. Ocitáte se v pozici trosečníka. V pozici novodobého Robinsona Crusoe. Vaším úkolem je přežít...

Takto stručně a výstižně vypadá příběh z manuálu a z intra. V podstatě se ocitáte ve stejné situaci jako ve hře *Robinson Requiem,* jehož by měl být *Deus* následovníkem. Jelikož doba pokročila, každý jistě čeká něco dokonalého a graficky dopilovaného a proto je na *„Deuse"* zvědav...

Dopadl jsem za skály, jen taktak, že jsem si nezlomil nohu. Ten robot mi dal! Ještě štěstí, že mám všechny mapy s sebou a nemusím si je kreslit jako v prvním díle. Ha vidím obydlí, ale kdo se okolo něj motá? No alespoň se ho zeptám, kde to vlastně jsem. Proč má v ruce ten... ááá on mě chce zabít. To to pěkně začíná. Naštěstí jsem byl silnější a už v ruce třímám jeho nůž a z jeho obydlí beru jídla co unesu. Ještě, že jsem si hru spustil jako arcade, protože simulace je fakt pěkně těžká, zato ale mnohem zábavnější. V arcade se totiž vůbec nestřídá pravidelně den s nocí, nemusíte tudíž spát, nevychutnáte si západ slunce a nemusíte se starat o své zdraví, protože jeho hodnota je udána jednoduchou stupnicí a dokonce se nestaráte ani o jídlo. To volba simulace je mnohem pestřejší. Máte s sebou totiž plno léků, od desinfekcí, acilpirinu a obvazů až po anestetika, morfium a další léky, které ani neumím přeložit do češtiny. Za zmínku stojí příruční laser, kterým si můžete amputovat kteroukoliv končetinu. Takže se vyžijí lékaři i sadisti. Prostě pro každého něco. Realističnost hry jde dokonce tak daleko, že se zlomenou nohu kulháte a když máte rýmu, tak slyšíte smrkání a popotahování a když vám pterodaktil vyklovne jedno oko, vidíte skoro přes polovinu obrazovky nos. A to teprve, když vám vyklovne obě oči. To pak vidíte velké -CENZORED-.

Pokračuji dál krajinou. Zkouším TAB a přepínám za chodu hry mezi rozlišením 320 x 200 a 640 x 480. Co se týče SVGA, tak na střední detaily mi celkem můj počítač stačil. Na nejvyšší bych doporučil tak něco okolo P133 možná P150. Co se celkově týče grafiky, tak mi připadá v rozlišení 320 x 200 chudší než v *Robinson Requiem.* Všechno je takové hranatější a tráva je obyčejná zelená textura. V *Robinsonovi* to byla opravdu tráva. Výhoda je právě těch 640 x 480. Krajina je sice na můj vkus místy hranatá, ale jinak je super. Jediná vada na kráse je to, že po obloze neplují mraky, ale pouze stojí na místě. Vypadalo by to živěji. Grafika ale tvoří spolu se zvuky jednu z nejlepších atmosfér, jaké lze vůbec docílit. Zahlédnete například jezírko s krásně průzračnou vodu, která se ve větru mírně vlní. Naberete do lahve vodu a jdete se vykoupat. Při potápění si náhodou všimnete kostry na dně. Má u sebe klíč! Vylezete z vody a jdete hledat místo, kde byste přespali. Nad hlavou vám přelétávají pterodaktilové a slyšíte zpěv ptáků a zvuky džungle. Na obloze se začínají objevovat červánky. Pomalu se stmívá. Nalézáte opuštěnou chatu. Je však bohužel zamčená. Je u ní je studna. Spouštíte se dolů... a potápíte se do stud-

Romantická krajina.



To oko nezůstanu dlužen, potvoro chlupatá!

Tak toto je moje prozatimní obydlí, než seženu podnájem.

Tak takhle nějak vypadaly výtahy v době kamenné

Má snad někdo něco proti složitosti?

ni a co nevidíte - pod vodu je chodba, která, jak zjišťujete, vede do zatopeného dolu. No to je pěkný bludiště. To mi připomíná... No jo, to vypadá, jak na té mapě, co jsem sebral kanibalům ve vesnici, nebo kde to vlastně bylo. Souhlasí. Jdu dolem a vidím provazový most. Nedůvěřivě ho přecházím, celý se houpe a je pěkně děravý. Jen abych nespadl. Došel jsem ke kraji nějaké propasti. Házím dolů granát. Jedna dva tři - ta bude pěkně hluboká. Dolů vede nějaký řetěz. Lezu po něm dolů. Páni, To je výška. Čeká mě další překážka. Stojím na kraji další bezedné propasti, přes kterou vede natažené lano s kladkou. Chytám se kladky a zavírám oči... Takhle bych mohl pokračovat asi pěkně dlouho.

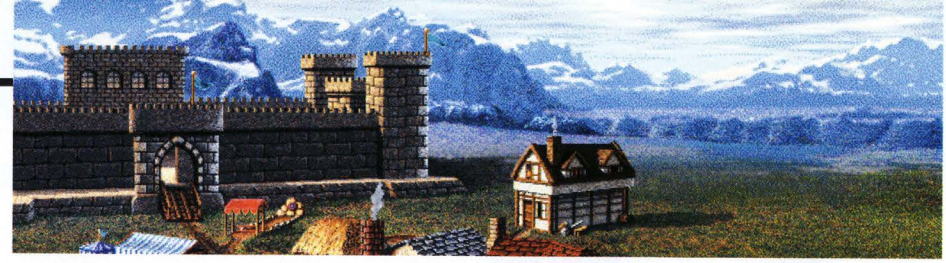
Deus je skutečně jedna z nejatmosféričtějších (to je slovo) her, které jsem hrál. Napětí na vás dýchá opravdu na každém kroku. Třeba když umíráte hlady, máte halucinace, mžitky před očima a občas se ozve jakoby z dálky smích. Samotný děj je zajímavý tím, že především bojujete zbraněmi budoucnosti. Na začátku máte sice nůž, luk a šípy, sekeru a oštěpy, ale za pár minut hry si už pohráváte s granátometem se samopalem nebo s laserem a minami. To pak kanibalové nemají věru moc šancí. Když hodíte sekeru a minete soupeře, zasekne do stromu, což je v pohodě. Problém je ten, že pokud se ale trefíte, o zbraň přijdete. Když už jsme u těch stromů, tak na realističnosti (o kterou jde v *Deusovi* především) nepřidá, když hodíte granát na strom a s ním se po výbuchu vůbec nic nestane (samozřejmě s tím stromem). Další problém je s nepřáteli. Jsou úplně hlou..-CENZORED jako v *„Robinsonovi"*. Chodí totiž po své trase a když a ně z dálky střílíte a oni vás vidí, tak neútočí. To se mohli autoři poučit už z prvního dílu a s inteligencí si trochu pohrát. Postavy nejsou sice inteligentní, ale zase skvěle vypadají a to bez nadsázky. *Silmarilis* použil technologii 3D postaviček, které je vám známa především z *Quake* a postavičky vyšpikoval takovou grafikou, kterou se nemůže pochlubit třeba právě *Quake*. Nádherně jsou udělání pterodaktilové, kteří vám přelétají nad hlavou a kteří jsou pěkně zanimovaní, když je zasáhnete lukem a oni padají k zemi.

V hře *Robinson Requiem* se mi hrozně líbila možnost vyrábět si různé věci. Např. z nití a palmového listí pokrývku hlavy, z drátu a větve oko na zajíce atd. To mi v *Deusovi* hrozně chybí, a je škoda, že ho autoři v tomto směru oproti *„Robinsonovi"* zjednodušili. Další a snad poslední věcí, která mi NEDÁ spát, je ne zrovna velká volnost pohybu. V *Robinson Requiem* bylo mnohem více míst, která nebyla ve hře důležitá. V *Deusovi* nenarazíte snad na žádnou jeskyni, která je jen tak ke zkoumání. Nechci rozsáhlost *Daggerfallu,* ale větší volnost by pomohla zvýšit realističnost hry.

Na závěr tradiční otázka - Koupit, nekoupit? Dnes vám na ni neodpovím. Měli jste rádi *Robinson Requiem?* Nevadí vám, že krajina působí více uměle než v *Robinsonovi?* Je pro vás *Daggerfall* moc rozsáhlý? Jestliže odpovíte alespoň třikrát ano, tak si nenechte *Deuse* ujít. Je vážně poctivě udělaný a narozdíl od *Daggerfallu* bez jakýchkoliv chyb. Pro robinsony doporučuji. **—Twinsen**

Minimum: *486 DX2, 8 MB RAM, CD, 5 MB HD.* ***Doporučeno:*** *Pentium 150, 16 MB RAM, 4x CD, SB16, 50 MB HD.* ***Testováno na:*** *Pentium 120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 2 MB 3D akcelerátor.* ***Firma:*** *Silmarils, 1997.*

PC★★★★82



Heroes of Might &Magic II - Succession Wars

Díky časoprostorové křivce totálního kontinua centrálního vesmíru jsem jednoho dne přišel domů a našel se, jak sedím u počítače a hraji. I využil jsem této příležitosti a dal jsem se se sebou do řeči. (Blázen jeden! -ml-)

Já, redaktor spisovný (JRS):
„Co to hraješ?“
Já, hráč (JH): „Ale, *Heroes 2* (herouse dvojku).“

JRS: „A jak to vypadá?“

JH: „Supr, už to pařím přes tejden.“

JRS: „Liší se to nějak od jedničky?“

JH: „V systému hry moc ne.“

JRS: „Takže pořád kolová strategie, podobná *Warlordům?*“

JH: „Jasně, ale promakanější. I oproti jedničce zlepšili grafiku, však uvidíš.“

JRS: „Jé, to jde hrát až v šesti?“

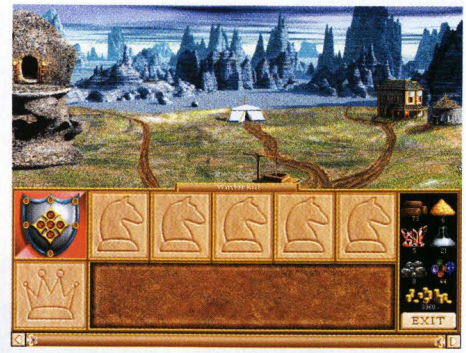
JH: „Vidíš, ne? Ty se ptáš tak debilně, že snad ani nejseš já.“

JRS: „Tak promiň. Skutečně to má lepší grafiku. Hele, co to mám za město, to jsem v jedničce neviděl?“

JH: „To je nekromancerský město, pěknej hnus - samý zombie a mrtvoly. A maj taky pěkně vodporný hrdiny. Jsou tu totiž dvě nový města - todle a kouzelnický. Čarodějnický tu už bylo, ale tohle je kouzelnický tak si to nepleť (Wizard - kouzelník, Warlock - čaroděj).

JRS: „Jasné, pletl jsem si to snad někdy? Nepletl, tak klídek. A co je tu ještě nového?“

JH: „Každej hrdina má taky nový schopnosti, který si volíš, když přestupuje na úroveň. Každou z těchto schopností může umět buď trochu, nebo průměrně a nebo špičkově. Každá schopnost ti umožňuje dělat něco. Archery - tvoji lučištníci líp střílejí, Navigation - líp se pohybuješ na moři, Wisdom - učíš se lepší kouzla, Leadership - zvyšuje morálku tvé armády atd. Je jich tam opravdu spousta, ale tvůj hrdina se jich může naučit jenom osm, takže je potřeba si



vybírat. Nová je tu taky možnost upgradovat si jednotky. Některý typy jednotek lze totiž zlepšit, takže budou buď silnější, nebo rychlejší a nebo budou útočit třeba dvakrát za kolo. Prostě paráda.

JRS: „No, a to je všechno, co je tu nové?“

JH: „Tak se koukni do města. Máš tu takovou spoustu staveb, který dělaj různý věci, třeba tady ta socha, ta zvyšuje výnos města a tenhle vodní příkop je taky celkem správná věc.“

JRS: „To vypadá zajímavě. A proč je ten tvůj hrdina tak rychlý?“

JH: „To je jasný, má „botky mobilitky“ (ty už přece byly v jedničce“, a umí Pathfinding - to je jedna ze schopností. A hraj už!“

JRS: „Vždyť hraju, ale tady je takových boudiček - tolik jich v jedničce nebylo.“

JH: „To máš pravdu. Když jsem to hrál poprvé, taky jsem na ně chvíli koukal, ale pak jsem je vyzkoušel jednu po druhý. V týhle získáš 1000 zkušeností, v týhle nějaký kouzlo a v týhle se k tobě přidaj hobiti - to jsou kouzelnický potvůrky.“

JRS: „Jak tak na to koukám, asi se na tu recenzi vykašlu a budu jenom hrát, tohle je opravdu pařba.“

JH: „To si piš! Je to sice skoro to samý jako jednička, ale tu už jsem nehrál ani nepamatuju a tohle je přeci jenom promakanější“.

JRS: „Hele, hele, co to ten počítač vyvádí?“

JH: „To jen tak blbne. Je sice trochu lepší stratég než byl v jedničce, ale chvílema mu rupne v bedně a dělá blbosti. Toho si nevšímej.“

JRS: „A má to ještě nějaké chyby?“

JH: „Jo, žere to děsně času.“

JRS: „Tak s chutí do toho, utíká nám čas.“

A jestli jsme neumřeli, paříme dodnes.

—Mrkvoslav Pytlík & Mrkvoslav Pytlík

Minimum: *486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *486 DX4/100.* ***Testováno na:*** *Cyrix 586/100, 8 MB RAM, 2x CD, SB.*

PC★★★67

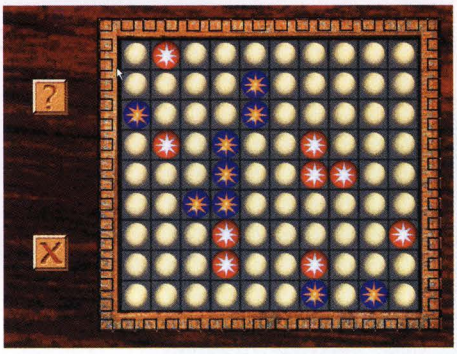
MILO

Mám takový pocit, že takto se jmenoval jeden polský podvodník na tržišti v Klotzku, ale fakt nevím.

Mouchoptéra - vrchol techniky budoucnosti.

Vintru je nějaký xicht vytlačený zevnitř do koule, má zavřenou pusu a mluví na mě těmi blesky okolo. Říká mi, kdo, kde, kdy, jak, proč a co jsem a co mám udělat. Prý po vyluštění všech hádanek a pokoření všech rébusů získám klíč k tajemství vesmíru a odhalím pravdu nekonečna. To mě podrž. Tak oni to teda montujou do her, já už se nedivím, že na veřejnosti se o tom mlčí. Pravda je jen pro vyvolené. Vy jste na jedné planetě, jejíž jméno si už bohužel naštěstí nepamatuji, a létáte po takových vzdušných ostrovech a luštíte hádanky. Jsou to takové kusy skal, zavěšené v prostoru uprostřed velkých údolí a na nich jsou různé budovy. Vy poletujete od jedné ke druhé ve své mouchoptéře a luštíte hádanky. Nejdříve vyřešíte rébusy na jedné skále, jinak vás hra dál nepustí.

Hádanky, to možná někomu připomene např. 7thGuest a podobné hry. Nejste daleko od pravdy. Tato hra je taková divná logická adventure, takže namáhání mozků si užijete dost. Obtížnost se stupňuje klasicky, tzn. na začátku je to leháro a ke konci to je na referát „Perspektivy nuselských střech při velkých rychlostech a přibližování se k nim po spojnici mezi středem Zeměkoule a Vámi". Huh. Jsou zde různé druhy šachovnic, solitairů, přesouvání kuliček až po takový hezký podivný stromeček. Ve hře samotné není žádný hintovník, ale u hry je texták s řešeními, alespoň s jejich příklady. Takže je to i hra pro začínající logiky.



Což takhle dát si rébus.

Grafika. Hodnotil bych ji jako průměr, asi horší. Všechno je renderované, což ale, jak všichni dobře víme, v dnešní době moc neznamená. Některé věci jsou nepotexturované, jenom barevné, což je občas na závadu. Grafika je z jednodušších, ale raytracingu si zde užijete až až. Ty obrázky, které se skví na obalu, jsou vyrenderované zvlášť ve vyšším rozlišení, takže vypadají nádherně, jinak ve hře, škoda psát. Pohyb je zde tvořen dungeonovsky, tzn. posuv po čtverečkách z vlastního pohledu. Mezi jednotlivými ostrovy jsou animace příletu aj. Takže graficky nic moc.

Jako na lodi, ale o pár kilometrů výše.

Já jsem solitaire, kdo je víc.

Hudba, to je to co vás zarazí a rozechvěje. Je to po hádankách nejsilnější součást hry. Jestliže znáte hru *Journeyman Project 2 - Buried in Time,* pak asi přibližně tušíte, jak hudba v této hře vypadá. Až asi na dvě rádoby pseudorockové skladby jsou všechny nádherně podmanivé. Jako nástroj je v nich totiž panova flétna, což je jeden z nástrojů vyluzujících nejhezčí hudbu. A hudba má atmosféru, takže se cítíte být takzvaně „IN". Zvuky jsou standardní až hnusné, takže tady si to hoši od *Crystal Vision* rozlili.

Na závěr bych chtěl říci, že tato hra není vyloženě průměrná, ale nezaujme každého také hlavně proto, že i když je na CD-čku, je hodně krátká. Kdyby zde nebyly ty zbytečné animace, byla by tak na 10 disket. Ale pro začátečníky je to, myslím, dobrý začátek. Když se tak budete chvíli patlat po ostrově a dívat se na protější vysoké štíty hor a do hlubokých údolí, bude vám k tomu hrát jemná hudba a vy dostanete takový smutný nostalgický pocit naprostého osamění, což u logických her bývá opravdu zvláštní. A co teprve odhalení tajemství vesmíru (nikdy nevěřte xichtům vytlačeným zevnitř na kouli).

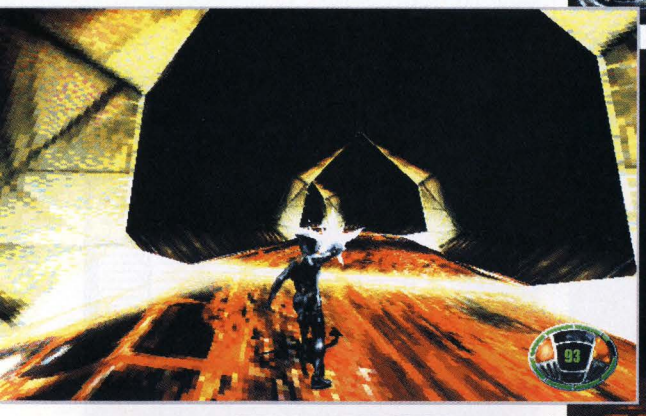
—Taurus z Nemédie

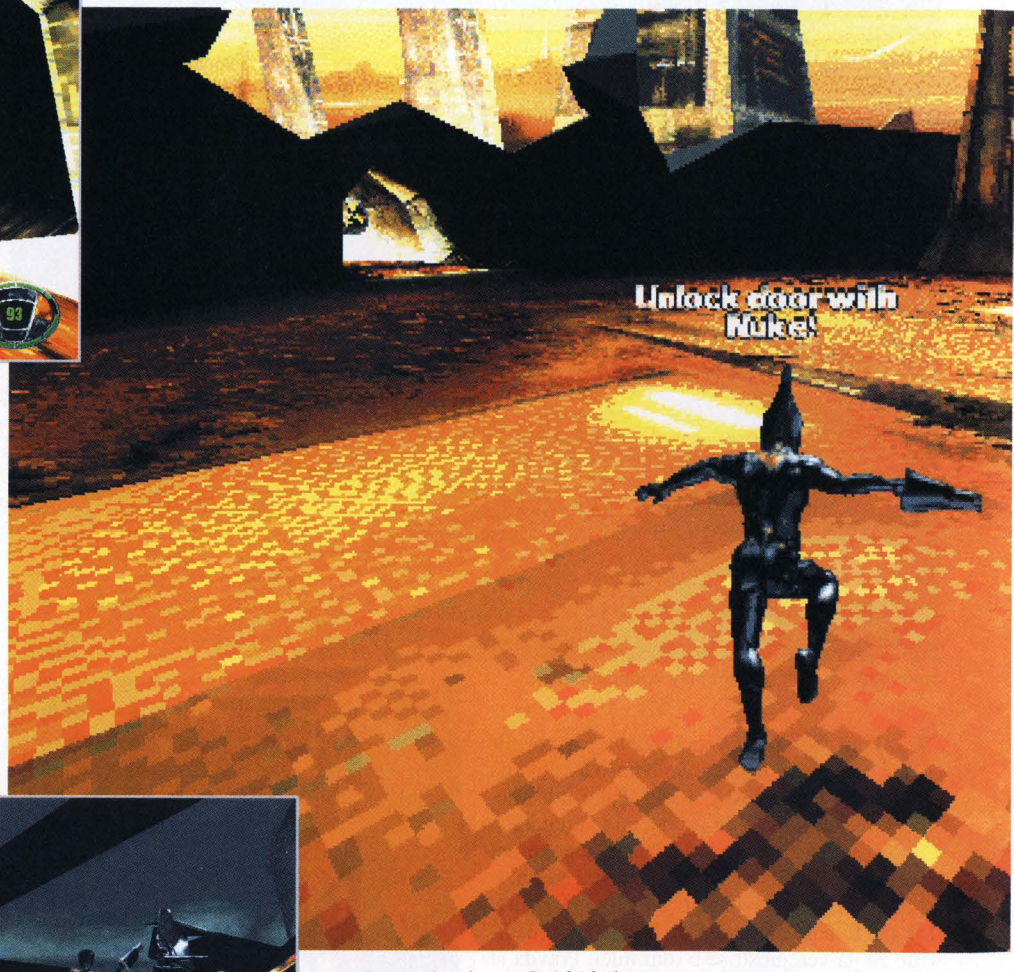
Minimum & doporučeno: *486 DX/33, 8 MB RAM, Win 3.1 - Win95, 1 MB SVGA, MPC kompatibilní zvuková karta, 2x CD, 6 MB HDD.* ***Testováno:*** *Pentium/133, 32 MB RAM, 2 MB S3 Virge, 8x CD, SB32.* ***Firma:*** *CrystalVision / Brand Software / Sibling Interactive, únor 97.*

PC★★★★87

MDK

Pokud jste zjistili, že „Příhody medvídka Pů“ nejsou pro vás to pravé, tak čtěte dál.





Jak můžeš vidět na hodinách, spravil jsem je, takže víme, kolik je hodin. Teď o vetřelcích - mohou se přeměnit z pevné podoby do ryzí energie, a tím se změnit v elektromagnetický PROUD, který používají jako mezigalaktickou dálnici pro jejich gargantuovská důlní města. Stahují zemskou kůru až po podkladové horniny a každou sekundu, kdy mají možnost, těží minerály a je na tobě, abys zastavil ničení planety Země. Připravují svět na plné převzetí...

Tak takhle nějak zní příběh hry MDK. Není sice opravdu nic moc, ale o to v akčních hrách taky vůbec nejde. To, o co jde, je akce, strhující podívaná, halda mrtvých lidí, v lepším případě zmutovaných příšer, perfektní hudba a zvuky k tomu a boží hratelnost. Tak o to tedy v akčních hrách jde.

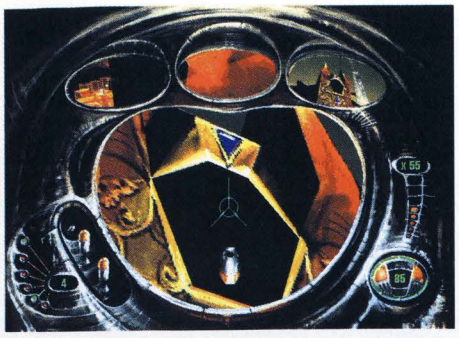
Už název Murder Death Kill zní výmluvně a většina i neanglicky mluvících čtenářů z toho pochopí, že to nebude žádná podívaná pro malé paňánky (i když dneska ty děti). Po přečtení nápisů na krabici ve stylu: „Když je dobrý den, zemře jen 2,5 milionu lidí“, nebo „...s nejlepšími zbraňovými systémy, které byly kdy vytvořeny pro počítačovou hru, můžete svým nepřátelům vystřelit oko ze vzdálenosti 5 kilometrů anebo jim prostě vypálit svůj autogram přímo doprostřed čela“ si začínám myslet, svoje a čekám nějakou stupidní střílečku. To je ovšem chyba, o které jsem za pár vteřin přesvědčen.

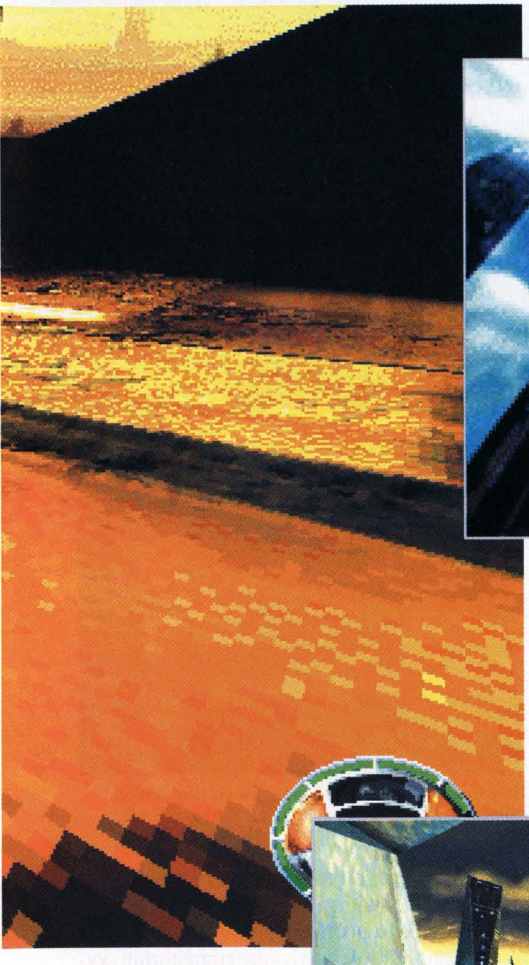
Instaluji MDK na harddisk a spouštím jako obyčejně setup. Nastavuji vše potřebné a hurá do akce.

První dojem: MDK je stylově podobná Tomb Raiderovi, až na to, že hlavní postavu vidíte vždy zezadu a není vektorová, jako v „Tombáčovi“, ale je digitalizovaná. Další z věcí je zarážející grafika, která vůbec, ale vůbec nezaostává a navíc je na nejvyšší detaily a rozlišení úplně nádherně plynulá, což se musí ocenit.

Ovládání. MDK se skutečně ovládá podobně jako Tomb Raider, až na to, že můžete tak maximálně běhat a skákat. Žádná salta, úkroky nebo skrčování se nekoná. Smůla. Ovšemže je tu jedna perfektní věc navíc, kterou je padák, který můžete používat, jak jinak než při pádech z větších výšek. Dobrý nápad. A vskutku geniálním nápadem se dá nazvat přepínání do vlastního pohledu, kdy můžete zoomovat na nepřítele a můžete tím pádem opravdu vystřelit ono zmiňované oko na 5 kilometrů. Ovládání je dobře vymyšlené, jednoduché a funkční, takže při lítých bojích nemusíte hledat, kde je ta která klávesa. Teď se však mrkneme trochu na grafiku, která se opravdu povedla.

Grafika je jedna z věcí, proč dostává MDK ode mne tolik procent a hvězdiček. Nevěřím tomu, že při hodnocení všichni koukají jen a jen na hratelnost a grafika je nezajímá. Grafika je





u akčních her jeden z rozhodujících prvků. Protože však máte možnost vidět okolo spoustu obrázků, mohu jen dodat, že to celé běží v rozlišení 640 x 480 bodů a 256 barvách. Možná že mohli autoři přidat i vyšší rozlišení a více barev, ale mě tohle celkem stačí, obzvlášť, když je to rychlé. Co se týče nepřátel, tak to jsou různí mutanti, kteří jsou zpracováni právě vektorově, jak už se stává standardem. Nechápu však názory na násilnost MDK, protože jediné, co uvidíte po zásahu to „vektorového mutanta", je jeho výbuch a pak zmizí. Když je někdo holt měkota, ať se radši koukne na Phantasmagorii 1 a 2. A pak ať mluví o násilí.

Zvuky a hudba. Abych pravdu řekl, zvuky mi při hře nějak tak zanikaly v hudbě, tak jen dodám, že ujdou a nenarušují celkovou atmosféru hry.

Hudba je naprosto totální. To je jediná věta, která mě napadne. Hudba je ta nejlepší, jaká šla k takovéto hře vybrat a správně zvýší množství adrenalinu ve vaší krvi, což je u každé akční hry to nejdůležitější.

Hratelnost. A jsme u toho. To, co dělá hru hrou a ne nudným interaktivním filmem nebo encyklopedií (nic proti encyklopediím), je hratelnost. MDK ji má. Všechno začíná velkým výběrem zbraní. Od kulometu a granátů až třeba po atomovou bombu, kterou většinou používáte na otevírání dveří (poněkud zvláštní, ale účinné). Zajímavé na zbraních je to, že některé můžete používat z normálního pohledu a některé jen v pohledu z helmy. Nejdůležitější věcí, která hratelnost zvyšuje, je různorodost misí. Např. se hned v první misi před vámi objeví stěna. Zničíte ji tak, že si přepnete do helmy a trefíte se pomocí zoomování to terče, který drží příšera, stojící na vzdálené budově. Další věc. Mutanti stojí za stěnou z neprůstřelného skla a smějí se vám do obličeje. Stačí si všimnout otvoru ve střeše nad nimi a granát již putuje na své místo... Ještě jedna z věcí, která brání tomu, aby MDK upadlo do šedi průměru, je to, že můžete používat pomocné jednotky, které zaútočí na místo, kde se zrovna pohybujete. Váš pohled se přepne do jakéhosi bombardéru a vy jen pouštíte bomby a ničíte, co se dá.

Poslední dojem. MDK je konečně trochu nový a neotřelý styl hry a možná na něj budeme v budoucnu vzpomínat jako na klasiku. To se uvidí. Má však k tomu nejlepší předpoklady. Skvělou grafiku, hudbu a hratelnost. Časem se sice jednotlivé mise omrzí, ale buďte si jisti, že tento čas nastane téměř před dohráním.

—Twinsen

Minimum: *P60, 8 MB RAM, 2x CD, 30 MB HD.* ***Doporučeno:*** *P90, 16 MB RAM, 4x CD, SB32.* ***Testováno na:*** *P120, 16 MB RAM, 8x CD, SB16, 3D akcelátor 2 MB.* ***Firma:*** *Shiny Entertainment / Interplay.* ***Zapůjčil:*** *JRC Interactive.* ***Poznámky:*** *Díky chvályhodnému počinu firmy JRC Interactive je celý manuál a krabice od hry česky. Vivat. Pokud rádi síťově pařite (jako třeba já), tak vás musím zklamat. MDK nejde ani po síti, kabelu nebo čemkoliv jiném.* ***Odkazy:*** *Pokud vás zajímá cokoliv o MDK, pak vás mohu odkázat na internetovou adresu Interplaye http://www.interplay.com. Co se týče diskusního kroužku o MDK nebo fanklubu, zatím žádný není, ale určitě se najde hromada šílenců, který nějaký založí a pak vám klidně napíšu jeho adresu. Jestli chcete nějaké informace v češtině, pak se obraťte na http://www.jrc.cz.*

PC★★★★78

S.C.A.R.A.B

Po Egyptě zase běhá banda plechovejch mameluchů.

Toto je tzv. boj na blízko. Ten na obrázku se právě rozhodl, že uteče. Neutekl.

Historické okénko. Usire byl zprvu bezvýznamný bůh země a rostlinstva. Časem se z něj však stal mocný vládce podsvětí, který v 5. Dynastii začal dokonce konkurovat samotnému bohu slunce, kterému

V takovémto podzemí je už obtížné nalézt cizí věž. Horší je, že někdy je také problém nalézt východ.

se říkalo Re. Toto ví každý druhořadý historik. Málokdo už ale tuší, že Usire chtěl ve skutečnosti všem ukrást duše a vše zbořit, zatímco Re bojoval za svobodu a lidská práva. A snad jen ti, co měli to štěstí a viděli Hvězdnou bránu, vědí, že egyptští bohové byli oplechovaní a mechaničtí. Tvůrci Hvězdné brány se však zmýlili v tom, že před 2000 lety nevedli odboj proti zlým bohům lidé, ale hodní bohové pod vedením Reovým. Každému laikovi je jasné, že nakonec Re zvítězil, dal lidstvu ústavu a odešel šířit dobro do jiných světů, ale ve hře S.C.A.R.A.B budete muset tento nelehký boj vybojovat znovu.

Taktiku uplatníte hlavně před bojem. Pak už je to jen věc síly. On střílí, vy střílíte a štíty praskají.

Mít kvér není vše. Je docela těžké říci, co S.C.A.R.A.B vlastně je. Na úvod se proto smiřte s tím, že vám řeknu, co S.C.A.R.A.B není. Možná vám to tak z obrázků nepřipadá, ale není to doomovka. Vy, co jste si teď smutně povzdechli, odečtěte od hodnocení 15 a směle čtěte dál.

Vaším úkolem, který budete muset pro kompletní dohrání hry splnit stočtyřicetkrát, je ovládnout město. Silou nebo energeticky. První cesta je jednoduchá na vysvětlení, ale jinak, hlavně v náročnějších misích, o dost obtížnější a riskantnější. Pokud zvolíte tento způsob boje, budete muset vyvraždit své nepřátele. Pravda, není jich mnoho, v prvních misích je dokonce jen jeden, jenže každý má po své smrti ještě dvě inkarnace. To znamená, že každého musíte zabít třikrát. I vy sice máte tři vtělení, ale uvažte, že ne vždy jsou síly vyrovnány. Férovka, to není nic pro egyptské bohy. S klidným svědomím proti vašemu jednomu mechbohu Usire postaví své tři. Každý si dokáže spočítat, že to znamená zabít devětkrát a být zabit maximálně dvakrát, a to je už opravdu problém. I k prostému boji ale budete potřebovat použít strategii nutnou k energetickému ovládnutí města, takže i těm brutálnějším jsou určeny další řádky.

Hlavně že svítí sluníčko. Po celou dobu nad městem krouží dvě zásobovací lodě. Jedna je nepřátelská, druhá vaše. Ta vám dodává tzv. moduly, o kterých budu psát později, sarkofágy, o kterých budu také psát později a „věže", o kterých budu psát teď. Funguje to asi tak, že si objednáte věž, loď dolétne nad místo, odkud byla objednána a shodí na toto místo „zárodek" věže. Když je dostatek energie, tak tento zárodek vyroste. Potom se stává odolnějším, ale hlavně funkčním. S využitím tepelné energie kolem sebe vytvoří energetické pole, které velmi výrazně zvyšuje sílu štítu vašeho robota a poničené části štítu pomalu opravuje. Snad ani nemusím zdůrazňovat, že rozdíl mezi silným a slabým štítem je stejný, jako rozdíl mezi bytím a nebytím.

Věže mají však ještě jedno využití. Udávají míru vaší, resp. Usirovy kontroly nad městem. Proto, když celková produkce energie jedné ze soupeřících stran překročí jistou mez, začne se

Na začátku každé mise si musíte co nejrychleji objednat základní výbavičku. Ne vždy se ji ale musíte dočkat.

odpočítávat čas, do jehož vypršení musí druhá strana situaci zvrátit. Situace se zvrací rozstřílením potřebného počtu soupeřových věží. Tady by se dalo Usirovi, tedy programátorům vytknout, že při rozmisťování svých věží uvažuje jen o poloze horizontální, takže cizí věže jsou často na vyvýšených místech a dají se zničit z dost veliké vzdálenosti.

K funkci věží je ještě třeba dodat, že jejich veliká koncentrace na jednom místě nejen umožní nepříteli za krátký čas zbavit vás veškeré energie, ale způsobí přesycení energií, které sníží vaši celkovou produkci energie.

Boj. Už jsem zmínil, že S.C.A.R.A.B není typická akční hra. Zcela například chybí možnost úkroků do stran, z běhu se nedá skočit. To vše je zcela účelové. Souboje tady vypadají tak, že do sebe střílí dva roboti a ten, který má slabší štít a méně účinné zbraně, uteče nebo zemře. Máte-li hodně slabý štít a hodně dobře vyzbrojeného soupeře, tak se také může stát, že se vám do zad zavrtá nějaký zbloudilý projektil, vy se rozsypete na kousky a ani nevíte, kdo to udělal.

Takhle vypadaly vodní radovánky v Egyptě před 2000 lety. Posledních pár ran a má dost.

Jeden typ robota, pokud má modul s palivem, může létat. Vězte, že to není dobré jen kvůli výhledu na sfingu.

Není dobré hrát si na hrdiny. K nepřítelovým nohám se nejspíše právě snáší základ pro věž, takže rychle pryč.

Ničení Usirových věží není taková nuda. Zvláště když jste pod palbou a máte na to posledních pět sekund.

Docela pěkný a zároveň krutý nápad. Po smrti si můžete jakožto duch v klidu vychutnat Usirovo vítězství.

Rozbitý štít je nepříjemný hned z několika důvodů. Za prvé vás proražené části neochrání a za druhé přes ně není vidět. Celým štítem ale můžete otáčet, takže ať už raději střílíte, nebo utíkáte, vždy máte možnost vystavovat největšímu zatížení nejméně poškozené části. Jakmile o štít jednou přijdete definitivně, už ho vícekrát nezískáte. Zato poškozené části svého boha-robota můžete opravovat v sarkofágu, který na požádání dodá vaše zásobovací loď.

Další důležitou pomůckou pro boj a ničení cizích věží jsou moduly. Některé můžete nalézt ve městech, jiné si můžete objednat od zásobovací lodi. Objednané moduly stejně jako věže propadávají až na místo, odkud byly objednány, bez ohledu na to, že jsou dodávány letecky a v jejich cestě jim může bránit strop.

Asi největší problém v zásobování vzniká, když za vaší stranu bojuje více robotů (ostatní jsou ovládáni počítačem) a tito střídavě z různých koutů města objednávají komponenty, které potřebují. Dohodnout se s počítačem nemůžete, a tak nezbývá než čekat, což vás může stát váš plechový krk.

Zapomněl jsem říci, že máte možnost výběru ze tří různých typů robotů, kteří se liší rychlostí, odolností a právě také druhem modulů, které mohou používat. Těch je celá řada, od podpory pro rychlou, resp. dalekou střelbu, radaru a skeneru, přes nejrůznější miny a zbraně, až po speciální samočinné a pohybu schopné potvory. Všichni roboti jsou omezeni tím, že mohou u sebe mít jen šest modulů, proto je velmi důležitá jejich uvážená volba. V noci využijete světlice, v podzemí miny a ohnivé stěny. Vše je na něco dobré. Opravdu vřele vám mohu nedoporučit snad jen rentgen. Prý je to dobré na vyhledávání objektů v podzemí, ale když ho zapnete, tak ho nelze vypnout, a tak jste na celou minutu odsouzeni orientovat se v nepřehledné změti čar.

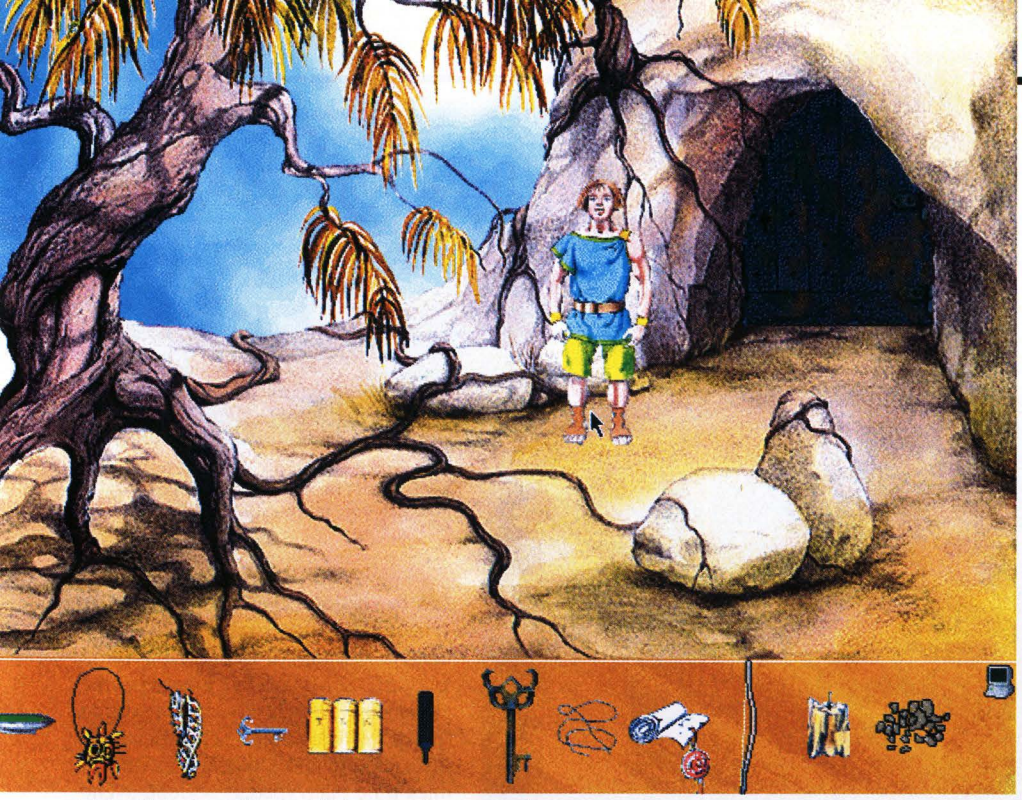
Mise? Rozhodně nejméně zvládnutá věc v této hře jsou jednotlivé mise. Pro každé ze sedmi měst je připraveno dvacet „misí“, které se liší jen počtem robotů bojujících za Rea, počtem a druhem Usirových robotů, druhem dostupných zbraní a dalších modulů a tím, jestli je den nebo noc. Chybí také jakýkoli jednotící příběh, děj či myšlenka. Tak se z poměrně zábavné a zajímavé hry stává časem trochu rutina. Jediným zpestřením je, že časem můžete hrát v dalších městech, kterým se kromě historické věrohodnosti opravdu nedá nic vytknout, ale těch je také jen sedm, takže vás to zrovna nevytrhne.

Jak to vlastně vypadá. Z obrázků jste si už mohli všimnout, že herní prostředí, tedy jednotlivá města, jsou velmi kvalitní. Sci-fi prvky jsou výborně skloubeny s egyptskou architekturou (jen při výběru barev se grafici řídili tím, jak egyptské památky vypadají dnes a ne jak vypadaly v době svého vzniku). Tomu všemu navíc nechybí výborná využitelnost prostředí při hraní. Jediné, co působí mezi perfektními texturami trochu jak pěst na oko, jsou ostatní objekty, skládající se jen z velikých barevných ploch. Chápu, že kdyby se pohybující se objekty potáhly texturami, tak by z nich rázem byly objekty nehybné, ale např. věže mohly, myslím, vypadat o dost lépe.

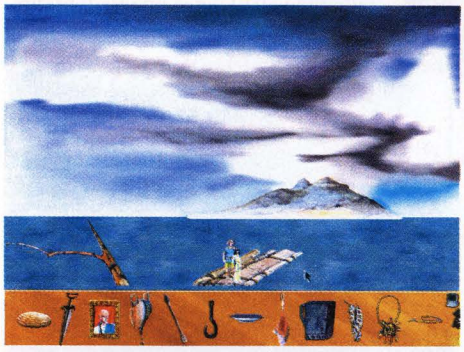
Jestli si chcete udělat obrázek o hudbě doprovázející hru, tak si představte kombinaci typické staroegyptské hudby s typickou hudbou budoucnosti. Dvěmi slovy: kvalitní, divná. Tolik důležitá atmosféra hudby je dost různá u jednotlivých motivů. Zvuky jsou perfektní, i když jsem už slyšel lepší. Rozhodně jsem se u S.C.A.R.A.Ba neotáčel na židli.

Takže? Skvělý originální nápad, velmi dobré zpracování, zábavnost začne brzy povážlivě klesat. **—Leif Mongolson**

Minimum: *Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD, 32 MB hard disk, 1 MB video karta, Windows 95.* ***Testováno na:*** *Pentium 166, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB video karta, SB AWE64 PnP.* ***Firma:*** *Electronic Arts.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *Hra přes modem (min. 14.4 K), po síti a přes internet až pro 6 hráčů.*



Tady vidíte, že grafika ve hře je opravdu povedená.



Vždy jsem si tajně přál být sám na voru s krásnou princeznou.

Tak na něco takového, jako je tohle, nemám čas ani nervy.

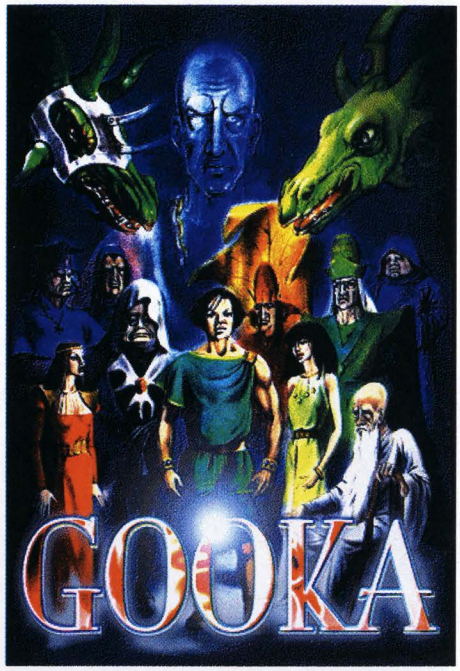
PC★★★65

Gooka

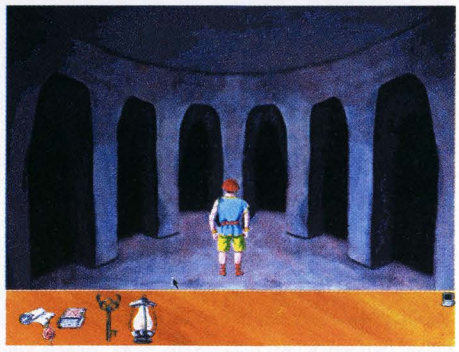
Ještě nikdy nikdo nevydal tak kvalitní českou hru pro PC.

Jednoho krásného, ničím nerušeného dne, si Gooka polehává ve své nádherné posteli, když tu ho z jeho nádherné a klidné nudy vyruší hlas: „Gooko. Máte se okamžitě hlásit v pracovně vašeho otce.“ Když tam chudák přijde, celý uřícený, vidí, že jeho otec sedí u stolu a hlavu má složenou na rukou. Po celém těle má rozesety zelené skvrny. Gooka vidí, že jeho otec je mrtev. Vedle něj tu stojí soudce, jeho vymozkovaný sluha a Gookova sestra, která neustále hysterický řve, že jejich otce zabil on - její bratr. Soudce se ji snaží uklidnit, ale bez větších úspěchů. Prohlásí: „Gooko. Nevěřím, že bys zabil svého otce. Ale pokud se chceš zbavit podezření, musíš dokázat, že si svého otce nezavraždil.“ Gooka chodil, vyptával se, hledal. A když se konečně dostal do pokoje své sestry, otevřel truhlici a dvojité dno, objevil jeden z nejsilnějších jedů, které existují. Odnesl jej soudci. Dokázal tak, že vrahem není on, nýbrž jeho sestra. Na něm ale je vysvětlit, proč byl jeho otec zabit. (Tak to je nesmysl. Hlavní podezřelý se tak mohl zbavit jediného usvědčujícího předmětu, ale podezření tím spíše posílil. Kdo mu uvěří, že lahvička vůbec byla v oné truhlici a že nepatří Gookovi? Co sestřiny otisky prstů? -ml-).

Pořád se něco děje a v podstatě nenarazíte na žádné větší záseky. Ovšem já jsem Gooku ještě nedohrál, protože jsem se zasekl (áááááá -ml-) u té skládačky ze skla, jejíž obrázek tu někde poletuje. Na takové hádanky nemám čas a ani nervy. Kromě tohohle se mi stalo jenom jednou, že jsem měl nějaký zádrhel. To ale nebyl žádný problém. Stačilo zvednout sluchátko a zavolat do JRC Interactive, kde mi poradili (podvádí! -ml-). Možná by vás zajímalo, jak je to s technickým zpracováním. Celá grafika je naskenovaná a ručně kreslená. V počítači byly dodělávány je některé detaily. Animace Gooky a ostatních postaviček, které se ve hře pohybují, je celkem dobrá. Ale občas tam zahlédnete i nějaký ten úlet. Třeba když odvádějí vaší sestru, tak ta vypadá spíš jako loutkové divadlo. Hrát můžete maximálně v rozlišení 640 x 480 a v 32 tisících barvách. Každá postava, vystupující ve hře, je namluvená. Hudba je také na poměrně vysoké úrovni. Našinec dokonce pozná i některé melodie (samé zápory... -ml-). Třeba když odplouváte uvězněný z princeznou na lodi, poznáte asi, že hudba je inspirovaná muzikou ze seriálu Dva roky prázdnin. No znáte to: „Vzhůru na palubu, dálky volají...“. Některým z vás by mohlo vadit, že Gooka běhá jen pod Windows 95 a využívá schopností ovladačů Direct X. Mohu vás ujistit, že mi však nikdy nespadl.



U úvodní obrazovky si autoři trochu vypomohli Photoshopem.



SEK.

Závěrečné slovo. Gooka je v porovnání s ostatními hrami jen mírně nadprůměrný. Kdybych ho však měl porovnávat s těmi českými, tak by dostal 85%. **—Lobin XXV.**

Minimum: *486/66, 8 MB RAM, 2x CD, SVGA, zvuková karta s podporou Direct X.* ***Doporučeno:*** *Pentium, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA, 16-bitová zvuková karta.* ***Testováno na:*** *P100, 16 MB RAM, 8x CD, 1 MB SVGA, SB AWE32.* ***Firma:*** *JRC Interactive, 1997.* ***Zapůjčila:*** *JRC.*

PC★ 25

Grid Run

Než jsem hrál Grid Run, věděl jsem docela přesně, co znamená action puzzle game. Buďto jsem se mýlil já, nebo se spletla firma Virgin.

Jedno z oněch nezpestřujících zpestření. Soupeř se zdvojil. No a?

Tohle není výsledek útoku nepřítele. Jedná se jen o poněkud brutálnější teleport.

Špatné hry mám docela rád. Člověk si u nich nenamáhá hlavu, neničí si nervy a nepotí se. Bohužel Grid Run mezi takovéto hry nepatří. Ne že by to tedy nebyla špatná hra, ale nervy vám zničí dokonale. Takové emoční vypětí jsem u počítače nezažil ani při hraní Future Shocku.

Nalákán tvrzeními, že hra mi rozpumpuje krev a zavaří mozek, a tedy v domnění, že se jedná o logicko-akční hru, jsem po bezproblémové instalaci Grid Run spustil. Slabé intro mě nemohlo odradit. Tak už to u geniálních prvotin zkrátka bývá. Jenže co se nestalo, po objevení se hlavního menu došlo k zásadní výjimce na adrese XY. Restartuji tedy počítač. Pak spouštím hru. Opět restartuji. Opět spouštím. Restartuji, mažu, instaluji a zas spouštím.

Zničené nervy jsem už měl, potit jsem se začínal, bylo třeba si ještě trochu zaměstnat hlavu. Jediné, co mi však můj mozek radil, bylo, abych ho k ovládnutí Windows nepoužíval. Přesto jsem se hluboce zamyslel a rozhodl se nechat hru nainstalovat její vlastní ovladač grafické karty. Jak jsem později zjistil, nebyla to v jádru špatná myšlenka. Jenže po dalším restartu jsem se už nesnažil rozchodit hru, ale Windows. (Ale co je na tom zvláštního? -ml-)

Nevím, jestli to trvalo několik minut, hodin nebo dnů, ale Grid Run jsem rozchodil. Po přeinstalování poloviny ovladačů a beze zvuků a hudby (která hra také dnes zná Creative Labs), ale rozchodil. Té hudby jsem zas tak nelitoval, protože v intru mi hrála a myslím, že i po té malé ukázce mohu zodpovědně prohlásit, že je dost podprůměrná.

Ještě jsem počkal pět minut, jestli hra nespadne, uklidnil se, abych mohl pohotově řešit všechny logické problémy a spustil první level.

Start. Minox zabral vlaječku a já jsem teď „It". Musím chytit Minoxe. Chytil jsem Minoxe a on je teď „It". Teď já zabírám vlaječky. Zabral jsem vlaječku. Musím zabrat ještě čtyři vlaječky. Ještě tři vlaječky. Ještě dvě. Ještě jednu. Minox mě chytil a já jsem „It". Musím chytit Minoxe. Minox zabral vlaječku. Chytil jsem Minoxe a Minox je teď „It". Přebral jsem mu vlaječku. Vyhrál jsem. Start. Zabral jsem vlaječku. Minox je za mnou. Zpomalil jsem Minoxe. Minox je pomalý. Já jsem rychlejší. Utekl jsem Minoxovi. Zabral jsem vlaječku. Minox je už zas rychlý. Minox po mě střílí. Pokládám na zem minu. Minox leží. Minox mě nechytí. Zabral jsem vlaječku. Minox prohrál. Já jsem vyhrál.

Grid Run je jen špatně udělaná předělávka z Playstationu. Zkrátka pseudo 3-D pohled na docela pěkně udělané bludišťátka, kde běháte, sbíráte bonusy, zabíráte vlaječky, střílíte. Myšlenku

Ten Mirek Dušín krásně běží!

hry bych vyjádřil asi tak, že vy musíte zabírat vlaječky a váš soupeř také musí zabírat vlaječky.

V bludišťátku jste spolu s jedním z patnácti různě výkonných protivníků, nebo s postavičkou ovládanou druhým hráčem. Tento hráč se s vámi dělí nejen o místo na hrací ploše, ale také o monitor, klávesnici a v některých případech i o židli (tím chci jen naznačit, že hra nepodporuje propojení dvou počítačů), a kromě toho, Grid Run není z těch her, které jsou při hře s živým soupeřem o 100% zábavnější. To ale není tím, že by byl počítačem vytvořený soupeř tak dobrý. Naopak je úplně stupidní a obejít překážku je pro něj neřešitelným problémem. Důvodem, proč vám nedoporučuji hru s jinou inteligentní bytostí, je, že ač hra umožňuje hru dvou hráčů proti sobě, tak herní systém toto neumožňuje. Hrají-li proti sobě dva přibližně stejně schopní hráči, tak prohraje ten, kdo se první půjde projít na vzduch.

Tak tohle jsem měl na mysli, když jsem psal o stupiditě nepřítele. On chudák totiž nemůže ven.

Hra však není tak jednoduchá ba primitivní, jak by se mohlo zdát. Kromě zabírání vlaječek můžete stavět mostíky, klást miny, střílet, zrychlovat sebe a zpomalovat soupeře a teleportovat se. Že je to pořád málo? Že je to jednoduché? Největší trumf Grid Runu jsem ještě pořád nevytáhl. V prémiových kolech můžete totiž sbírat červená, zelená a modrá kolečka.

Jsem si vědom toho, že asi nebyl nejlepší nápad, abych tuto hru recenzoval. Já totiž na ní opravdu neumím najít nic pozitivního. Vím, že schéma průměrných plošinovek na průměrné konzole je víceméně podobné, a mnoho lidí se u nich dokáže bavit. Soupeř se zlepšuje a zrychluje a hráč může být rovněž lepší a rychlejší. Jenže někdy to může opravdu být docela zábavné. Nová prostředí, nové překážky a noví nepřátelé hru zpestří. Nevím čím to je, ale Grid Run se sice s jednotlivými levely mění, přitom však zůstává stále stejný. **—Leif Mongolson**

__Minimum:__ Pentium 60, 8 MB RAM, 2x CD, 6 MB Hard disk, 1 MB VGA, Windows 95. __Testováno na:__ Pentium 166, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB 2-D akcelerátor, SB AWE64 PnP. __Firma:__ Virgin / Radical, březen 1997.

PC★ 17

T-MEK

T-MEK znovu definuje pojem nuda a dává mu nové gigantické rozměry.

Tvrďák.

Jak jsem již naznačil v úvodu, tak hra (vlastně hra ne, T-MEK opravdu není hra) T-MEK je jen pro zvrhlé masochisty se sklonem k labilitě. Určitě se divíte, jak silná slova to volím, ale já vám hned zdůvodním, proč.

Vše začalo jednoho jarního dopoledne, když jsme se rozhodli z redakcí opět navštívit

Škoda, že nic nevidím.

naší neoblíbenější prodejnu. Sotva jsme tam dorazili, tak jsem pochopil, proč je tento měsíc na hry tak chudý. Lobin se chopil jím dlouho očekávaného Magic the Gathering, Taurus sbalil velice dobře vypadající Timelapse a na mně zbylo pár opravdu slabých her. Tak jsem si radši říkal, že ten Air Warrior 2 a T-MEK alespoň podle obrázků nejsou tak špatné hry. Byly.

T-MEK je jakási simulace (he, he) síťové (cha, chá) hry. Bojuje se v aréně, která se nachází v poušti a je ohraničena kostmi pravěkých zvířat. Nechápu. V aréně se pohybujete spolu s dalšími soupeři, kteří mají podobu odporných hnusných a naprosto příšerných raketek o rozlišení 10 x 5 pixelů. Chápu, že chce firma Bits Corporation zaměstnat i psychicky labilní grafiky a animátory, ale co je moc, to je moc. Problém je v tom, že jsem při instalaci nastavil nejvyšší detaily, pro které bylo doporučené Pentium 100 MHz. Nejnižší detaily si můžete nastavit na 486 DX, přesto, že je na krabici hry napsáno, že minimum je 486 DX4/100. Autoři by si to asi měli ujasnit.

Po naprosto nic neříkajícím intru, které graficky velice konkuruje Piškvorkám

Opět další planeta.

Profesional III, si můžete vybrat svého MEKA (ne MACA), se kterým hodláte bojovat. Vrhnete se do arény, v které je vaším účelem ničit po omezený časový limit rakety soupeře, které se po zničení stále objevují znovu a znovu. Po zničení soupeřovy rakety seberete zele-

Vyberte si svojí raketu. Jedna hnusnější než druhá...

Mars, či co.

ný džbán, který z něho zbyl, a toto provozujete dokola až do unudění nebo do dalšího stejně nudného kola. Hra T-MEK znovu definuje pojem nuda a dává mu nové gigantické rozměry. Jelikož mi pomalu docházejí sprostá slova, tak ještě napíšu, že se můžete nudit s několika kamarády po síti, po modemu a dokonce i po sériovém kabelu. Na závěr bych se ještě rád zmínil o zvucích. Zvuky se mi nepodařilo nainstalovat, přestože jsem to zkoušel několikrát, jak manuálně, tak automaticky. Takže bohužel, možná taky bohudík, že jsem je nezprovoznil.

Na závěr tradiční otázka. Koupit, nekoupit? Já vím, že na mně stejně nedáte, protože už jste si udělali o T-MEKovi vlastní názor a žádný recenzent vám ho nezmění, ale přesto na tuto otázku odpovím. Pokud se chcete nefalšovaně nudit, jak jste se ještě nenudili, a pokud máte masochistické sklony, tak pak možná, ale jinak je T-MEK hra, kterou bych si nekoupil ani za kilo. A to myslím vážně... **—Twinsen**

__Minimum:__ 486 DX/50, 8 MB RAM, 2x CD, 7 MB HD. __Doporučeno:__ 486 DX/50, 8 MB RAM, 4x CD, 70 MB HD, SB16. __Testováno na:__ P120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 3D akcel. 2 MB. __Firma:__ Bits Corporation / GT Interactive / 1997. __Zapůjčil:__ JRC.

PC★★★★72

Shrak for Quake

Šlak plo Kvejka.

Nový design úrovní.

Dvě mouchy jednou ranou.

Jsou lidi a lidi. Jedni si zahrají radši Duka, jiní Quaka a další třeba Dooma. Lidi jsou holt různí a nemůže se všem líbit stejná hra. Ne nadarmo se říká: „Není člověk ten, který by se zalíbil lidem všem“ a o hrách to platí dvojnásob.

Trocha dějepisu. První byl Wolfenstein 3D a byl super. Ve své době to byla jedna z nejlepších her a ani v dnešním světě multimédií neztrácí kouzlo. U zrodu slavného a prvního Wolfa stála firma id Soft. Po nějaké době se však firma id Soft rozhodla překonat sama sebe a udělala ohromnou věc. Tou ohromnou věcí byla totální řežba DOOM. Tato hra se ve své době stala nejhranější a nejznámější hrou u nás. Neznám člověka, který o DOOMovi nikdy neslyšel a vy patrně taky ne (kromě našich babiček a dědečků). DOOM byl tenkrát holt nejlepší. Ano, tenkrát, protože po několika letech byl po spoustě marných pokusech navždy překonán. Jeho přemožitelem se stal skvělý Quake.

Tak co to tu máme? O hře Quake toho však již bylo napsáno dost a tak tu s tím nebudu ztrácet místo. Vrhněme se radši na věc, o které si spousta lidí myslí, že se jedná o hru QUAKE 2, ale všichni se mýlí. Jedná se o jakousi nadstavbu na Quaka jedničku a není to vůbec špatné.

Ať žije SVGA.

Jak už jsem řekl, nejedná se o titul firmy id Soft a tak by se dalo čekat méně komerce a více zábavy. Tím nechci říct, že produkty id Softu jsou něčím špatné, ale mohla by to od nich být jenom finta na oddané fanoušky. Na hře pracovala mě neznámá firma Quantum Axcess a je nutno říct, že odvedla dobrou práci.

Grafika. Podstatný rozdíl mezi Quakem a Shrakem je v grafice a zpracování levelů, proto se na to podíváme podrobněji. Je zcela přepracován design úrovní. Quake se teď tváří více sci-fi a vypadá jinak. Pro příznivce Quaka je to příjemná změna, protože koukat pořád na stejné stěny se omrzí každému. Je mírně pozměněno menu ve hře, jsou tu jiná tlačítka, plošinky, konce úrovní a hafo jiných věcí.

Stejně jako levely, tak i zbraně jsou sci-fi. Ve hře máte k dispozici DEVĚT nových zbraní, což není málo. Kromě tradičních destruktivních zbraní jsou tu i speciální předměty jako kotva, pomocí které se můžete přitáhnout do špatně přístupných míst, bomba reagující na pohyb a přísavné světlo (šikovná věcička).

Kromě zbraní ve hře objevíte i devět zbrusu nových protivníků, říkajících si o pěst. Prý se všechny příšery skládají z mnohem více polygonů než předtím a jejich pohyb tak vypadá mnohem realističtěji (hrozné slovo).

Kromě nových postav, zbraní a nového zpracování úrovní jsou tu i úplně nové zvuky a digitální soundtrack. Zvuky jsou docela dobré, ale co si zaslouží pozornost, je soundtrack. Třináct skvělých skladeb, které lze přehrát i na klasickém CD přehrávači, je z toho nejlepšího, co si člověk může od soundtracků přát. Jestli si pamatujete, tak hudbu do Quaka dělala výborná kapela Nine Inch Nails, ale tady je to dvojice hudebníků z BoneTribe Productions, avšak dopadlo to tak, jak to dopadnout mělo a to dobře.

Nechtěl mi připálit, holomek.

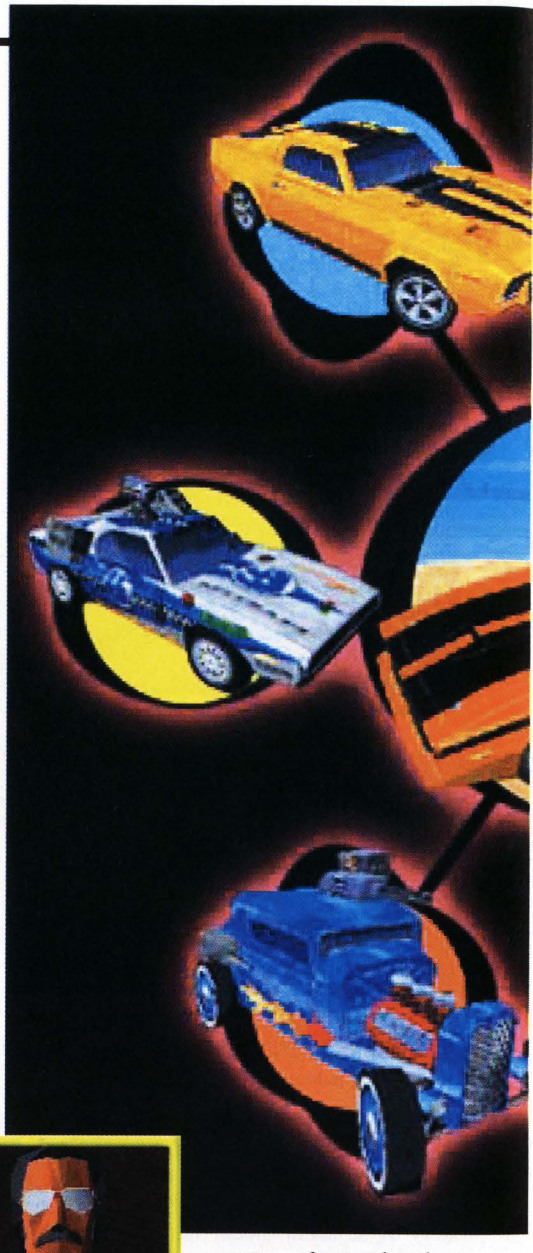
Rozsudek. Jelikož patřím k velkým příznivcům Quaka a všeho s ním spojeného, Shrak mě opravdu potěšil. Člověka nebaví hrát pořád to samé a tak jsou nové levely, zbraně, postavy a všechno ostatní příjemným rozptýlením pro každého hráče. Jen doufám, že to není poslední konverze na, pro mě skvělého, Quaka.
—Case

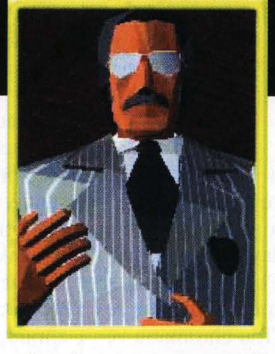
Minimum: *486 DX4/100, 8 MB RAM, 2x CD ROM, myš, registrovaná verze hry Quake.* ***Doporučeno:*** *Pentium, 8 MB RAM, SVGA 256 barev, 2x CD ROM, registrovaná verze hry Quake, Sound Blaster nebo 100% kompatibilní zvuková karta, 35 MB volného místa na HDD.* ***Testováno na:*** *486 DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD ROM, 1 MB SVGA, Sound Blaster AWE 64.* ***Firma:*** *Quantum Axcess.*

PC★★★★88

Interstate 76

Somewhere in the southwest!





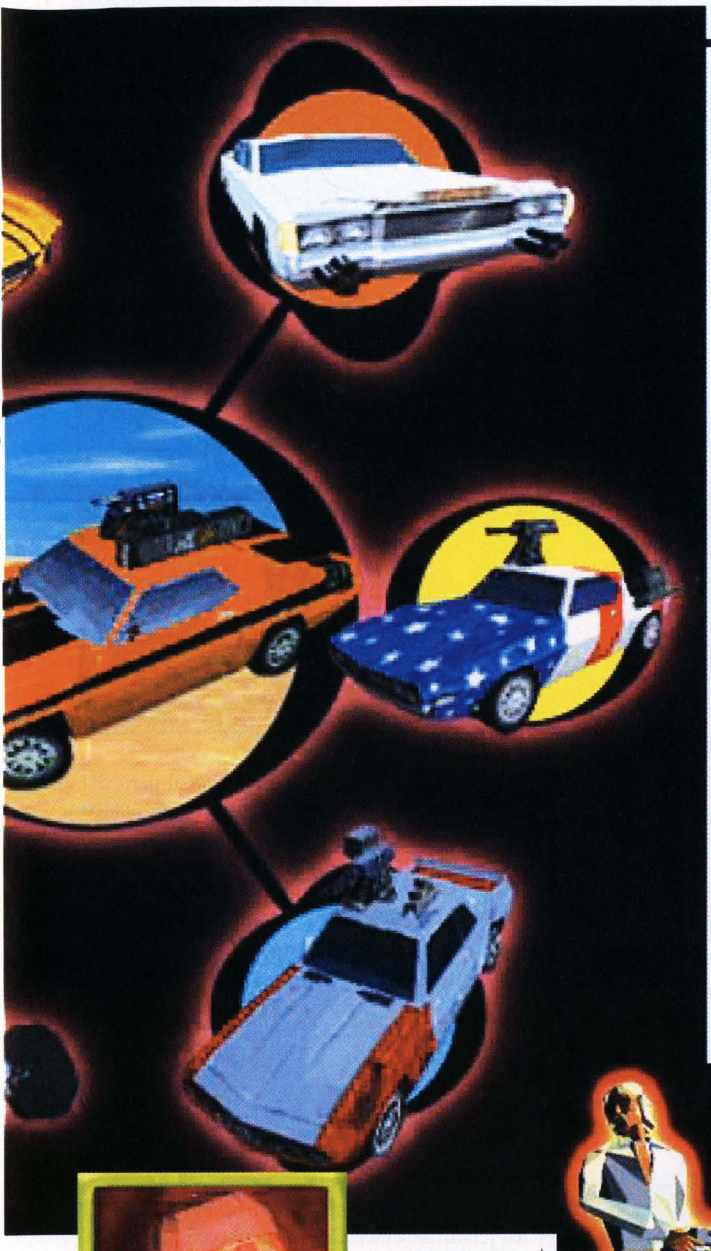
Interstate byl v poslední době mnou velmi očekávaný projekt a tak jsem byl šťastný jak blecha, když jsem v redakci uviděl roztrhaný balík z Anglie a vedle ležící Interstate 76. Po chvíli škemrání jsem si to již domů pádil se hrou pod paží. Po snadné instalaci jsem restartoval Wokna, vložil Play CD a pustil se do hraní. První, co mě zaujalo, bylo intro. Perfektní svižné intro doprovázené vynikající hudbou vás naladí na bojovnou atmosféru tehdejších let. Nejprve se seznámíme s hlavním hrdinou a jeho osudem a co vlastně budete mít za poslání.

Story. Nazdar, zelenáči. Vítám v roce 1976. Já se jmenuju Groove Champion. Vy spíš budete znát mýho fotra Nicka Championa. Můj otec byl nejlepší řidič jihozápadu a to jenom proto, že ho jinde neznali. Já jsem prej dobrej řidič po něm. Alespoň za něco mu můžu bejt vděčnej. Chtěl jsem závodit jako on, ale jak mi ty parchanti zabili sestru, tak furt myslim na pomstu a nemůžu dělat nic jinýho. Měl jsem Jade rád, ale teď už ji nikdy neuvidím. Parchanti. Musím pomstít její smrt ať mě to stojí cokoli. Třeba i život. Myslím, že v její smrti bude mít prsty ten lotr Antonio Malochia. Jade mu přišla na jeho křivosti a proto zřejmě musela zemřít. Ještě že můj přítel Taurus se rozhodl jít do toho se mnou. Měl Jade taky rád a chce se pomstít tak jako já. Bez něj by to bylo těžký. Ten padouch Malochio má spadeno na největší úložiště ropy ve státech a to se mu musí zatrhnout. A když už budu v tom, můžu nakopat zadky všem zločineckejm parchantům, který potkám...

Auťááky, auťááky, to je moje potěšení. Hlavními dopravními prostředky ve hře jsou auta. Vy máte k dispozici celkem 76 typů aut, které si můžete definovat k obrazu svému. Celkem je ve hře 30 odlišných modelů aut. Jedná se o klasické americké hranaté modely se spoustou koní pod kapotou. Můžete si vybrat celkem z asi 20 zbraní jako plamenomety, cluster bomby, nebo miny. Ve hře jsou auta perfektně vykreslené a dokonale propracované. Skládají se ze spousty polygonů a opravdu vypadají jako doopravdy. Stejně tak vrtulníky, mosty, benzínové pumpy atd.

Proč jezdit po silnicích, když to můžete střihnout zkratkou? V Interstate 76 totiž vůbec nemusíte jezdit po silnicích. Kdykoliv můžete sjet z cesty a svištět si to po poušti a mnohdy si tak zkrátit cestu. Krajina graficky za ostatním trochu zaostává, protože, jak jsem již napsal, je to obrovský prostor a není možné detailně prokreslit tolik kopců a mostů a všeho možného. Jak už jsem nakousl, ve hře narazíte na spoustu lokací jako malá městečka, pouště, duny, dálnice a jiné tradiční serepetičky 70tých let.

Dyk se to hejbe jako dovopravdy! No jo. Fyzikální model, podle kterého se auta hýbou,



je nejdokonalejším, jaký jsem kdy u hry měl možnost vyzkoušet. Auta se pohybují jako doopravdy. Dostávají smyky, realisticky zrychlují a zpomalují, provádějí úctyhodné skoky, bourají do sebe a všechno je úžasně reálné. Auta protivníků kloužou po tom, co jim hodíte pod kola, vy děláte parádní salta, když v rychlosti vjedete na větší hrbolek. Při svých dobrodružstvích se můžete octnout i v takové situaci, kdy budete muset přeskočit hlubokou propast. Realita pohybu je úžasná, ale to se nedá popsat slovy, to si musíte vyzkoušet.

Obloha! Celou hrou vás provázejí animace, sdělující vám průběh děje. Jsou opravdu vyvedené a perfektně zapadají do hry. Na CD je absolutně dokonalý soundtrack, který vynikajícím způsobem vystihuje atmosféru tehdejší doby. Skvělá funky melodická muzika zní jako by ji dělala nějaká doopravdy profesionální hudební skupina. A možná dělala. Kdo ví. Ještě bych chtěl politovat majitele slabších zvukovek. Upřímnou soustrast. Také zvuky jsou bombastické. Reálné výbuchy, střílení, kvílení trápených pneumatik a tuny jiných zvuků jen doplňují bezvadnou atmosféru hry. Nůžky. Totiž střihy. Cože? Nějak jsem se zamotal. Vlastně hra je totiž skvěle sestříhaná a sama vždycky vybírá ten nejlepší pohled na vaši káru. Samozřejmě jsou tu pohledy jak z kabiny, tak všemožné externí pohledy. Ještě je tu jedna lahůdka. Můžete si totiž zapnout virtuální kokpit, při kterém se můžete rozhlížet kde jsou protivníci a při pohledu na stranu můžete i střílet.

Jak se to hraje? Na začátku si můžete vybrat buď jízdu a la Quarantine, kdy vás prsknou do arény a střílej si. No ony ty arény zas nejsou tak úplně malé. Jsou to většinou veliké plochy, po kterých jezdíte a střílíte. Není lepší atmosféry než když ve starém městě pomalu jedete po pusté ulici a najednou uslyšíte blížící se zvuk burácejícího motoru protivníka, který vám zřejmě chce natrhnout zadek. Druhým způsobem hry je tzv. Trip. Trip je hlavní náplní hry a spočívá ve vašem tažení a plnění úkolů. Ještě zbývá zmínit se o hře více hráčů. Tak tedy: Interstate 76 si můžete zahrát buď v osmi po síti, nebo dva proti sobě po modemu a také hra po Internetu.

Podtrženo sečteno! Interstate 76 je směsicí několika žánrů a po každém zdědil jen to nejlepší. Od simulátorů realističnost jízdních vlastností, od akčních her hodně střílení a spousty zbraní a hlavně od svých tvůrců získal obrovskou dávku zábavy. Tvůrcům se podařilo skloubit v jedné hře klady her jiných. Interstate 76 má v sobě obrovskou dávku atmosféry, drsného humoru a skvělých nápadů. Příběh se ze začátku jeví jako smutný, ale později zjistíte, že je místy i legrační a hlavně je úžasně chytlavý. Když se jednou do hry pustíte, nebudete se chtít odtrhnout, dokud hru nedohrajete. Prostě si Interstate 76 všichni zahrajte, ať víte co to tady vlastně vychvaluji a doufám, že se vám bude líbit stejně jako mě.

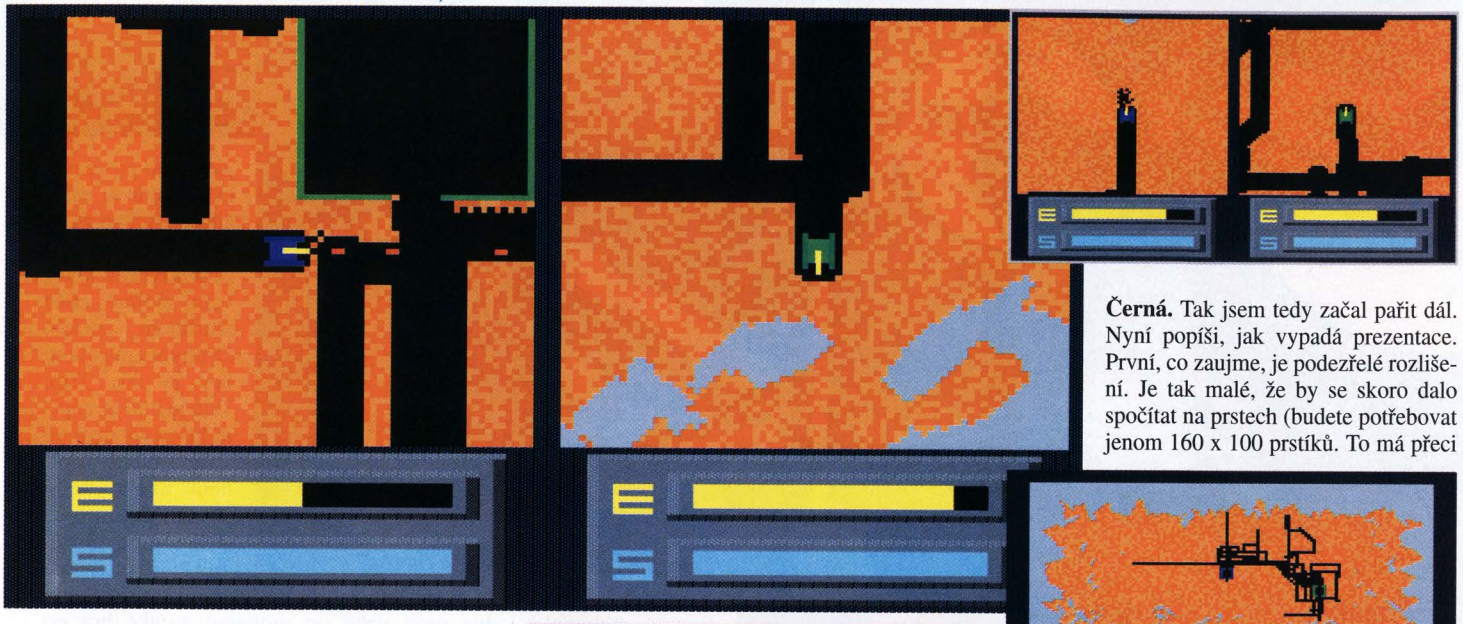
—Case

Minimum: *Windows 95, Pentium 90 MHz, VESA local bus nebo PCI video kartu s 1 MB RAM, 256 barev SVGA (640 x 480), 16 MB RAM, 4x CD, 80 MB HDD, myš.* ***Doporučeno:*** *Windows 95, Pentium 120 MHz, VESA local bus nebo PCI video kartu s 2 MB RAM, 256 barev SVGA (640 x 480), 32 MB RAM, 8x CD, 80 MB HDD, myš.* ***Poznámky:*** *Při minimální konfiguraci hra pořád načítá z CD a tím se velmi zpomaluje. Doporučuji spoustu RAMky, rychlý CD ROM, dobrý procesor a nebo pevné nervy.* ***Firma:*** *Activision.*

PC★★★★80

Tunneler

Každý, dokonce i Vojtěch Laifr, si někdy zahraje starší dokonalou hru, která nezná pojmy SVGA nebo Soundblaster. Mnohdy nás tyto hry baví víc, než nové plácaniny všeho možného jenom ne toho dobrého.

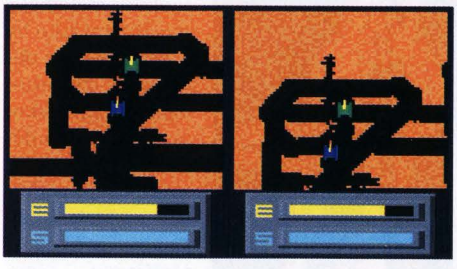


Černá. Tak jsem tedy začal pařit dál. Nyní popíši, jak vypadá prezentace. První, co zaujme, je podezřelé rozlišení. Je tak malé, že by se skoro dalo spočítat na prstech (budete potřebovat jenom 160 x 100 prstíků. To má přeci

Jednou, když jsem se přehrabával v boxu záložních disket, abych našel něco, co bych mohl zapařit, pod oko mě padla stará ošumtělá „nounejmka“ s velmi podezřelým nápisem Tunneler. Inu jal jsem se marně vzpomínat, co to bylo vlastně za hru. Ve vzpomínkách jsem však narazil na hlášku „ERROR no.4323: something cleaned this memory area“. Řekl jsem si, že paměť se musí obnovit i za cenu toho, že bych musel hru rozkompresit na hard a spustit ji.

Praskání. Vkládám disketu do drivu a chystám se jí rozkompresit. Hurááá. Už se to rozbalu... Co to je??? Co je to ve vedlejším pokoji za zvuky? Nějak to tam praská a šumí. Skoro jako by tam hořelo. Tak hoří nebo ne? Raději se tam půjdu kouknout. Na monitoru se objevila hláška, že je vše nainstalováno, jak má být. Budu se tam muset kouknout jindy. Táák teď si pěkně spustím tady ten file s nápisem TUNNELER.EXE. Teď už stačí potvrdit volbu start game a už to bude. Potvrzuji tedy volbu start game a... a už to je. Co se to tu pálí? Uff! Počítač to není. Stejně je tu cítit spálenina. Hmmmm. Na takové blbosti teď přeci nemám čas. Tak jsem tedy začal pařit.

Plamínky. Nyní popíši, jak hra vypadá. Obrazovka je svisle rozpůlená, což znamená, že si všichni musíte povolat bratra, kamaráda, či jinou oběť jako druhého hráče. Každý hráč ovládá malého tančíka, jehož úkolem je zničit tančíka protihráče. K tomu mu dopomáhej Bůh a kurzorové klávesy. Vše je vidět z ptačí perspektivy. Problém je v tom, že relativně rozsáhlý svět, v němž se nachází „domečky“ obou hráčů, je vyplněn takovým „bobanoidním cosi“ (snad písek?). No a my když chceme kamkoliv jet (např. vyhledat nebo zničit protihráče), kopeme v tomto „cosi“ tunýlek. Protože však nic není zadarmo, budeme muset při kopání vypláznout drahocennou energii (která ubývá také při střílení, pomaleji pak při stání na místě či ježdění v prokopaných tunýlcích). A protože jsme takto ošklivě limitováni, musíme se čas od času vrátit do domečku a doplnit tu energii. To byste nevěřili, že tato jednoduchá hra může být tak strašně zab... proč ty plamínky olizují dveře do pokoje? Asi si babička zase hrála se sirkami, mrška jedna. Ale já teď musím pařit dál.



každý). Na počet barev vám už bude stačit prstů asi jenom šestnáct. Co se zvuků týče, je ze speakeru slyšet pouze „trutrutru kchchrrrr trutru“. Ani adliba to nepodporuje. Ani kolonka sound = off tam není. Jediné, co vás bude držet u oslintaného monitoru, bude pouze zábava. Upozorňuji však, že vás od něj vůbec nic neodtrhne. Snad akorát kdyby hořelo. ÁÁÁ vždyť ono opravdu hoří!. A já co mě to pořád pálí na zádech. Haste někdo! Tak haste! HASTE! Pomóóc. V O D U arrgghhhprskšš@#$ %$^&*(). „Co se to tam děje? Buď tam potišejc,“ ozvala se nic netušící maminka, která zrovna přišla do bytu. Akorát se jí zdálo divné, proč je babička, mrška jedna, tak černá.

—VLR

Minimum: *286, 300 KB RAM.* ***Optimum:*** *286.* ***Testováno na:*** *486 DX2/66, 8 MB RAM, SB16.* ***Autor hry:*** *Geoffrey Silverton.* ***Doporučená cena:*** *50 Kč.* ***Poznámky:*** *grafika 23, hudba žádná, zvuk 18.*

Děkuji čtenáři VLRovi za hodnotnou recenzi této stupidní, leč zcela jistě výjimečně hratelné prehistorické hry. Obvykle čtenářům jejich recenze v Excaliburu neotiskujeme, ale v tomto případě jsme učinili výjimku. VLR, ozvi se, čeká tě odměna! -ml-

PC★ 12

WWF in Your House

Nejvíce mne baví psát recenze na špatné hry!

Jistě se mezi vámi najde spousta příznivců trojice her Mortal Kombat. Mortal Kombat se mi taky líbil a tak jsem nevěděl, jestli nová bojovka od Acclaimu je dobrý vtip, nebo jen špatná hra. Asi obojí, protože firma Acclaim už počítačové hráče několikrát přesvědčila o svých schopnostech a nevím, v jakém záchvatu šílenství udělala tak špatnou hru.

Vezmeme to ale popořádku. Tak nejdříve krabice. Krabice je prostě fuj. Uprostřed je nějaký barák, na kterém jsou maníci v trenýrkách, a dole nápisy jako DOS PRODUCT atd. Když krabici rozbalíte, narazíte na manuál v pěti světových jazycích a varování proti epilepsii. Potom nějaký papír o instalaci a tak no a nakonec krabičku s CéDéčkem uvnitř. Když hru nainstalujete, zaplácá vám na harddisku buď 28 nebo 85 MB.

Hra. Po docela pěkném intru, kde se při rockové hudbě řežou různí frajeři, už můžete hrát. Ale nedělejte to. A nebo si to zahrajte, protože kdo vydrží tohle, vydrží všechno. Já jsem to z důvodu důkladného otestování musel chvíli hrát, ale jaké bylo mé překvapení, když se po slabé hodince ukázala závěrečná animace a zůstal sedět s otevřenou pusou. Na druhou stranu jsem byl rád, že to už skončilo. Za patnáct stovek, nebo kolik ta hra stojí, dostanete hodinu něčeho, čemu se ani nedá říkat zábava. Ta hra je nudná, špatná a jediné, co je na hře trochu slušné, je hudba. Od Acclaimu jsem už kdysi jeden Wrestling hrál a byl stejně úchylný a špatný. Já myslel, že chybama se člověk učí, ale v Acclaimu zřejmě mají na očích i uších náplasti a nevidí a neslyší, že se jejich Wrestlingy nelíbí a nikdo je nehraje. Taky nechápu, proč je tam deset bojovníků, když všichni vypadají stejně fuj a mají téměř stejné pohyby.

Souboj. Teď vám popíšu, jak vypadá takový souboj. Nejdříve si vyberete bojovníka. Potom se objeví ring a v něm nějaký fleky jako bojovníci, kteří vypadají jako změť pixelů po tom, co vám někdo uštědřil ránu do hlavy a jsou stejně tak rozmazané.

„Běžte se vožrat, pak si nechte rozbít vod někoho hubu, pak se běžte někam brutálně zkouřit a pak se vám možná bude tahle kravina líbit. Možná, že ani to nepomůže, neboť tu máme čest s největší hovadinou pod sluncem.“ Tak něco takového mělo být na té krabici s hrou uvedeno. Také by tam měla být flaška alkoholu, aby se náhodný ošizený kupec mohl nejdříve pěkně ožrat a nemusel to hrát při plných smyslech. Radím vám ruce pryč. **—Case**

__Minimum:__ 486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD. __Testováno na:__ 486 DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB AWE64. __Doporučeno:__ NEHRAJTE TO!!! Je to humus největší. Větší blbost tady ještě nebyla. __Firma:__ Acclaim. __Zapůjčil:__ JRC.

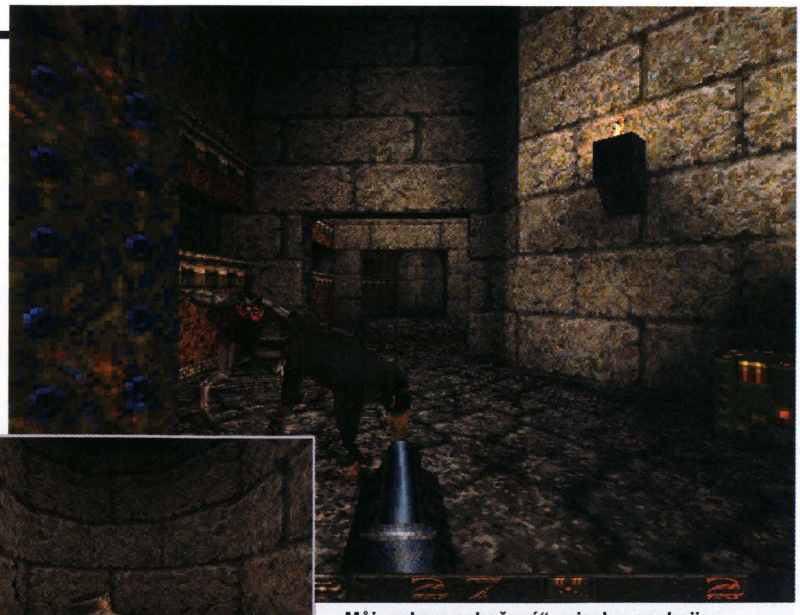
Výzva věřitelům firmy Vochozka Trading

Svoláváme touto cestou všechny věřitele na firmu Vochozka Trading za účelem vyhlášení konkurzního řízení. Prosíme spojte se s PCP - Martin Ludvík, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1, tel/fax 02/66712315-6.

PC★★★★87

Quake mission pack no. 1 & 2

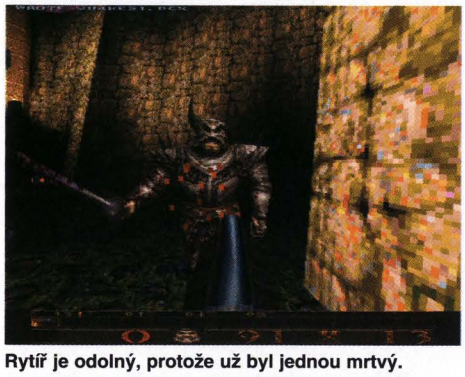
Quake - Source of Armagon, Quake - Dissolution of Eternity



Můj „rohem ochočený“ pejsek v souboji s Gremlinem.

Thunderbolt v akci.

Horn of Conjuring aneb Roh spolupráce.



Rytíř je odolný, protože už byl jednou mrtvý.

Mjolnir v nápřahu...

...a po dopadu.

Na počátku byl Wolf 3D. Potom Doom, Doom 2 a pak, pominu-li několik trapných napodobenin výše zmíněných titulů, dlouho nic. Na sérii opravdu kvalitních 3D střílečekk navázal Duke Nukem 3D, jehož autoři pod hlavičkou 3D Realms vměstnali mezi hromady mrtvol sarkastický humor a spoustu nových nápadů - byl zkrátka trochu o něčem jiném. Temnota, pentagramy a pocit stísněnosti se vrátil až s Quakem - iD Soft o sobě dal vědět...

Den se sešel se dnem a máme tady dva mission packy, dokonce oba téměř najednou v rozmezí asi jednoho týdne. Oba mají naprosto shodný engin, liší se jenom novými zbraněmi, předměty, nepřáteli a, samozřejmě, příběhem. Ten je tak „komplikovaný“, jak už to v hrách obdobného charakteru bývá. **První** titul navazuje na Quakea, jde opět o infiltraci vojsk temné síly, tentokráte na vojenskou základnu. Náš neohrožený hrdina zatne zuby a vkročí do teleportační brány, aby opět čelil... bla, bla. **Druhý** pack navazuje na první, třetí asi bude navazovat na druhý, až iD Soft vydá nějakou novou střílečku a bude pokoj.

V první epizodce Armagona se musíte probojovat k bráně do kvákovského světa. Celá epizoda je světlá, neosobní, bez atmosféry a tak nějak celkově nepovedená. Jak se trefně vyjádřil Sváťa Švec, Quake, to je především hra stínů a světel, s atmosférou podbarvovanou dokonalými zvuky, a zbaven těchto svých zbraní v rozplizlém světle s prapodivným prolínáním kamene s ocelí (kde se na vojenské základně vzalo jezírko s piraňami?), nesahá svým konkurentům ani po paty.

Epizoda druhá překonává první o sto procent a staré známé prostředí z Quakea rozvíjí nápaditými inovacemi a využíváním nových předmětů. Vida, o nich jsem se ještě nezmínil. Přibyly přísavné miny reagující na pohyb, které se nastřelují variací starého granátometu. Dá se s nimi užít. Následuje laser, jehož střely se odrážejí od stěn a jako třešnička na dortu je válečné kladivo Thora, Mjolnir (jestli jsem kecal, všem znalcům mytologie se omlouvám). Použití je patrno z obrázků. K příšerkám se přidal Gremlin, jehož „zvláštní útok“ je odebírání vaší aktuální zbraně, řeší se přepnutím na sekyru, brokovnici nebo na kladivo a škorpión se dvěma Nailguny a velmi nepříjemným ocáskem. O piraních už jsem se zmínil. Nové předměty: štít, který obrací zranění způsobené nepřítelem proti jeho tělesné schránce, roh přivolávající nestvůru bojující pak na vaší straně a vylepšený biosuit. Cílem hry je zabít „bosse“, Armagona, přečíst si závěrečnou gratulaci a jít si koupit Dissolution of Eternity.

Získáte Armagon v bledě modrém. Příběh je jen několik zmatených vět a vyvěštit z něj nějakou dějovou linii je hodno Sybily. Arzenál vychází z Quakea, Mjolnir se zde nevyskytuje, kromě Plasma-Gunu jen je znásobená síla zbraní (např. tři rakety vypálené najednou). Otravovat vás bude o sedm druhů nestvůr více: neviditelný šermíř (viditelný je jen jeho meč), elektrická ryba, socha, něco pekelného, Ogre s multi-raketometem, Wrath a čtyřruký Overlord. Antigravitační opasek a Power Shield zastupují „cizácké artefakty“ (zkuste v Deathmatchi se štítem naběhnout do soupeře). Přibylo i několik druhů pastí, například zemětřesení.

Oba mission-packy samozřejmě obsahují Deathmatch, kooperativní hru a hru „na vlaječky“. Mission-packy přinesly to, co se do nich očekávalo: nové levely, zbraně, nestvůry a vybavení. Nic víc, nic míň. Je škoda, že k jejich spuštění je třeba zaregistrovaná verze Kváka, protože jeho majitele příliš nemají čím překvapit. **—Rattle**

PC★★★★70

Command and Conquer for Win 95

Starý dobrý Command and Conquer předělaný do SVGA

Image from Command & Conquer GOLD - © 1996, 1997 Westwood Studios Inc. All Rights Reserved.

Začněme tím nejhlavnějším. Co že je tady nového? Asi největší změnou oproti starému Commandovi je jeho předělávka do SVGA. A jak to vypadá? V podstatě stejně, akorát je všechno mnohem menší. Kdo hrál Red Alerta, určitě ví, o co se jedná. Další velmi vítanou změnou je funkce Internet Head-to-head mode. To znamená, že mezi sebou můžou hrát dva lidé po internetu. To však ještě není všechno. Westwoodi vyvinuli speciální Chat, díky kterému můžete hrát s kýmkoliv na celém světě. Na dvou CéDéčkách naleznete mimo jiné i Command and Conquer Theme Pack. To znamená, že jestli máte nainstalovaný program Windows 95 Plus, pak vězte, že vám pobyt ve Woknech velmi zpříjemní pobyt nová pozadí, kurzory, screen savery, zvuky a ikony. Všechno je samozřejmě dokonale sladěno v sobě. To ostatně vidíte na obrázcích. Trochu mě zklamalo, že autoři ke hře nepřidali pár nových misí. Celou hru totiž můžete dohrát za necelých pět hodin intenzivní smažby. **—Lobin XXV.**

Minimum: *Pentium 75, Win95, 2x CD, 30 MB HDD.* ***Doporučeno:*** *Pentium 100, 6x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium 100, 8x CD ROM, SB AWE32.* ***Firma:*** *Westwood / Virgin,1997.*

PC★★★50

Command and Conquer: Red Alert: Counterstrike

C&C byl velice úspěšný. Red Alert také. Tak proč nevydat datadisk?

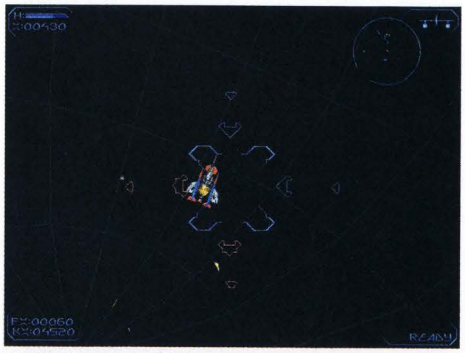
Je to divné, ale já opravdu nevím, co bych mohl o tomhle datadisku psát. Prostě tady máte šestnáct nových misí, které jsou jen o málo těžší než ty předchozí. Kromě toho sem autoři přidali special Westwood chat pro hru po internetu. Co byste také čekali od datadisku. Stejně jako v předělávce Commanda jedničky pod pět-a-devadesátky, i zde máte k dispozici Special Red Alert Themes. Podle mého názoru jsou zde ještě povedenější. Někteří si dají na plochu rudou hvězdu se srpem a ti druzí logo spojeneckých jednotek. Příznivci firmy Westwood dají přednost do zelena laděnému nápisu legendárního tvůrce Duny dvojky a většiny nejlepších real-timových strategií.
—Lobin XXV.

Minimum: *Command and Conquer: Red Alert, 486/33, 8 MB RAM, 4x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium 90, 4x CD.* ***Firma:*** *Westwood / Virgin,1997.*

PC★★★68

Nihilist

Nihilist je pogo

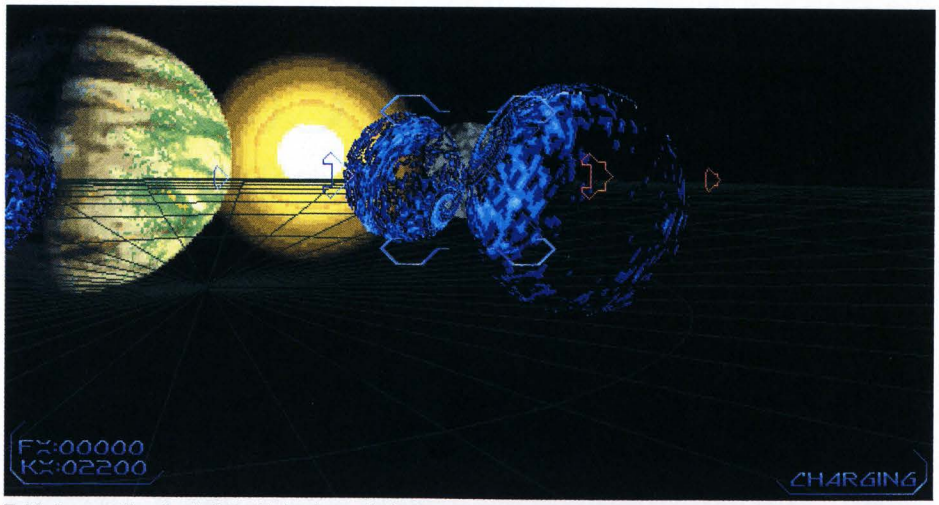


Tenhle borec si říká Johnnie, létá v mouše, je zatraceně rychlej a je asi nemocnej, protože mi říká, abych se radši nepřibližoval, jenže já jim vitamíny, takže můžu.

Tak takhle to vypadá v tom Kraalu nastojato, kde můžete zatáčet jenom nahoru a dolu.

To je moje fáro a můj vercajk, kterej na něj namontuju a budu hajwej king.

Tahle v podstatě pitomá hříčka vlastně vůbec není zlá. Nahoře sice vidíte jenom 68%, taky je fakt, že za tím the best je dost pozadu, jenomže taky záleží na tom, co chcete. Kochat se grafikou, lámat si dýně, jak říkaj Francouzi (možná to jsou melouny), potit se a ničit si nervy můžete jinde. Jestli si ale chcete zapogovat a žádnej kotel není zrovna k sehnání, tak strčte placku s Nihilistem do díry a jděte do toho. Hlavně si nechte dífoltní nastavení hudby na HC. Já teda proti ambientu a taneční hudbě vůbec nic nemám, spíš naopak, ale uznejte sami, že na ambient se špatně poguje.



Tohle je zase Kraal naležato. Ty koule vepředu jsou teleporty, který vás přenesou zase do jiný koule.

Možná jste zatím vůbec nepochopili, o čem to jako píšu. Tak teda pro mladáky, diskouše, 100% počítačový maniaky, prostě pro všechny, co netušej. Takže pogo, to je taková obdoba tance. Von to není jako druh tance, jako třeba tango. Je to prostě takový křepčení, trochu podobný polce. Teda myslim tu polku, kterou mě učili v tanečních. Nebo spíš, kterou mě naučili, protože mám takovej fíling, že to chtěli trochu jinak. No zkrátka hraje nějaká tvrdší muzika a plno lidí skáče, kope a vráží do sebe. Já vim, že třeba takový šachy jsou trochu víc na bednu, jenže tohle je prostě skvělá relaxace. Teď nevim, jestli jsem použil to správný slovo, protože po takovim koncertě bolí celej člověk ještě tak dva dny, ale to je přece jedno. Takže teď už všichni vědí, co je to to pogo, i když je mi jasný, že do výkladovýho slovníku by tuhle mojí definici asi nevzali, ale to je taky jedno, ne. Takže, jak už jsem řek, všichni už vědí, co je to pogo, teď už jenom zbejvá vysvětlit, co je to Nihilista. Teď myslim toho s velkym N protože, co je to nihilista s malym, ví přece každej.

Sice jsem už nahoře napsal, že Nihilist je pogo, a pak jsem taky napsal, co je to pogo, takže by to vlastně mělo stačit. Jenomže vono to nestačí, protože jsem tak trochu kecal. Umělci tomu říkaj, myslim, nadsázka, ale to je taky jedno. Každýmu, kdo ví, co právě čte, teda myslim jako Excalibur, je totiž jasný, že po Nihilistovi ho nebude bolet nic jinýho, než voči. Já už to ale nebudu protahovat a na ty, co se prohlodali až sem, to celý vybalim v dalších dvou větách. Celej Nihilist nemá totiž s pogem kromě atmosféry nic společnýho, takže žádnej simulátor křepčení, jak jste si možná mysleli. Taky se to narozdíl od poga odehrává v magnetickejch Kraalech, ze kterejch nemůžete ulítnout, protože jsou magnetický a vy jste železný, teda vy nejste tak docela železný, vy jste pilot a asi víte, že letadla jsou železný, jenže vy vlastně nejste pilot letadla, ale lodě, já teda vim, že lodě říděj námořníci, ale tohle je loď vesmírná, protože ty magnetický Kraaly jsou ve vesmíru, a uznejte, že námořník ve vesmíru, je blbost.

Jak už teda víte, budete řídit vesmírnou loď, a to ne jenom jednu, protože když budete dobrý, tak si časem koupíte novou a lepší. Akorát si dejte bacha, abyste si nekoupili nějakou moc dobrou. Je mi jasný, že to vypadá jako nějaká, no vy víte co, a my tady nesmíme bejt moc sprostý, protože bysme mohli negativně působit na váš duševní vývoj. Prej. Jo, takže když máte nějakou tu moc dobrou loď, teďka myslim moc rychlou, tak sice každýmu ulítnete, jenže, když jste v nějakym tom magnetickym Kraalu, kterej je zrovna hodně malej, tak tam lítáte vod stěny ke stěně a netušíte. To bylo ale jen takový intermezo, jak tomu říkaj umělci. Ty lodě můžou mít taky různý zbraně, který si taky musíte koupit. Ale nejsou to jenom různý kanóny, ale taky všelijaký vychytávky. Třeba, když do někoho střelíte, tak potom všichni musej chvíli střílet do něj, nebo můžete z někoho udělat silnej magnet, kterej přitáhne všechno železo, co zrovna letí kolem.

Taky je důležitý říct, že ty Kraaly, jak tomu říkaj můžou bejt ležatý placky, stojatý placky, jako teda vertikální, a koule. Takže zatáčíte jenom doprava a doleva, jenom nahoru a dolu, nebo zatáčíte doleva, doprava, nahoru i dolu. Já vim, že se neříká zatáčet dolu, ale to je jenom proto, že jezdíme autama a ne raketama. Taky je důležitý, že v těch Kraalech nejste sami, ale jsou v nich taky jiný piloti, který maj svoje lodě a nemaj vás rádi. Někdy je jich tam víc, a pak se taky třeba střílej navzájem. Potom tam jsou všelijaký jiný věci, který vám pomáhaj, nebo škoděj. A vůbec je tam toho spousta, ale to už se musí vidět.

Asi si říkáte, že jsem divnej, když se mi něco takovýho líbí, jenže když vydopujete bedničky na max, tak vás to hrozně vcucne, a vy máte prostě chuť je tam všechny postřílet. Asi to bude taky tim, že vám k tomu hraje dost dobrý HC, třeba taky Dog Eat Dog, já teda ne že bych je nějak zvlášť miloval, ale ty asi jako jediný všichni znáte. Už jsem napsal, že si můžete taky vybrat ambient (i když von je to spíš house), jenže to potom nemáte chuť ničit jiný letadýlka, ale někam si zalítnout a tam si jen tak decentně vrnět. To teda jako taky jde, ale nikdy to nevyhrajete.

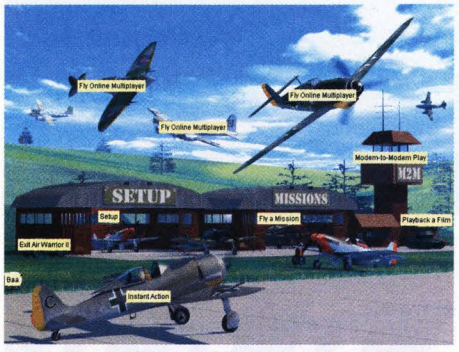
—Leif Mongolson

Minimum: *DX2 66, 8 MB RAM, 2x CD, VGA, DOS.* ***Doporučeno:*** *Pentium 75, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA, joystick, 16bitová zvuková karta.* ***Testováno na:*** *Pentium 166, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB video karta, SB AWE64 PnP.* ***Firma:*** *Bits/Philips.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

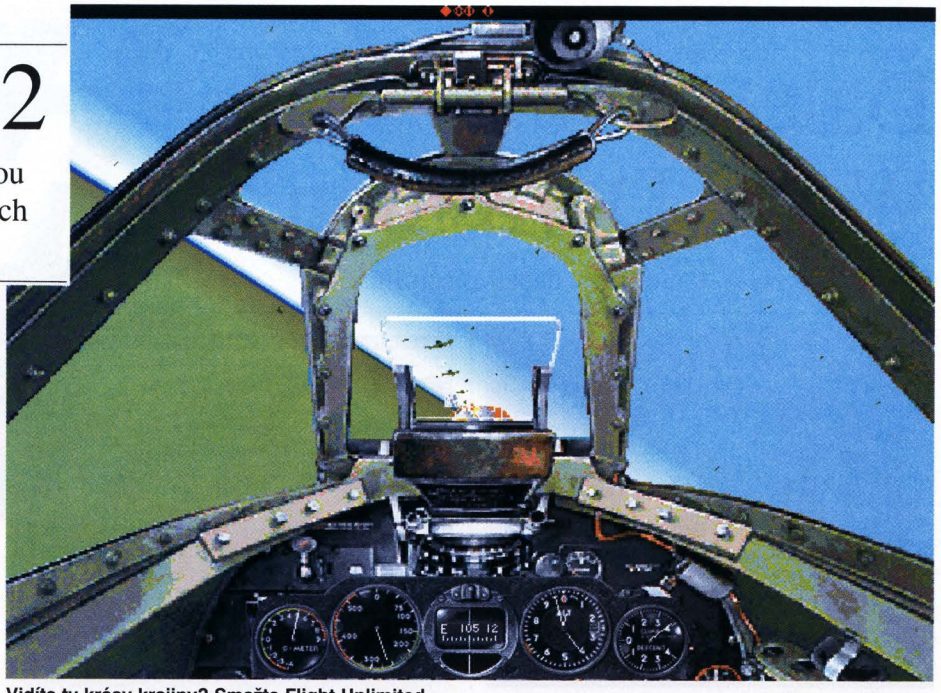
PC★ 19

Air Warrior 2

Pokud se nemůžete rozhodnout, kterou hru zvolit nejhorší hrou roku, pak bych tu měl jednoho kandidáta...



Menu vás na následující hrůzy bohužel nepřipraví.



Vidíte ty krásy krajiny? Smažte Flight Unlimited.

Air Warrior 2. Toto jméno proklínám v těch nejhorších snech. Pokud chcete, aby se Air Warrior 2 stal vaší nejen noční můrou, tak si ho běžte koupit. A ni nevíte, jak jednoduše lze vyhodit jeden a půl tisíce korun z okna.

Byl jednou jeden pařan. A ten pařan měl hrozně rád letecké simulátory. Ale ne hned nějaké. Nejradši měl ty z druhé světové. A jelikož byl ještě malý pařánek a neznal ještě Excalibur, tak jediná letadla, která znal byly Aces of Europe, které měl jeho kamarád. A on také hrozně chtěl létat. Rodiče mu koupili k vánocům Pentium na kilu (tj.100 MHz) a tak chtěl něco lepšího než kamarád. To však nevěděl, že nic lepšího ještě neexistuje. A tak šel do obchodu a koupil si Air Warriora 2 za peníze, které spořil skoro rok. A doufal, že se mu investice vrátí v podobě krásného leteckého simulátoru, s kterým prolétá nejednu noc i den.

Už krabice ho však varovala: „Mě nekupuj, já ti moc dobře neudělám". Zlákán však fotografiemi na krabici a pár „nic moc" obrázky doma Air Warriora rozbalil. Objevila se krásná a tlustá kniha, pojednávající o hře a CéDéčko. Byl šťastný. Vsunul CD do své nové osmirychlostní CD mechaniky a čekal na zázrak. Ještě že měl nainstalovány Billova wokna z pědadevadesátýho. Neváhal a dal se do instalování. Instalace 180 MB, to je trochu moc, ale co se dá dělat, když při menší instalaci to neustále hrabe z CD. A po instalaci, jal se spustit Air Warriora 2.

Byl uvítán rovnou jednoduchým menu. Žádná animace, intro? Bůh ví, kam se podělo, ale hlavně, že je co jíst. A tak si vybírá v různých menu. Je jich opravdu hodně, různá nastavování a tak, až jde z toho malému pařánkovi hlava kolem. A protože má Pentium, které mu jeho kamarádi závidí, tak si nastavuje detaily na maximum. Ještě veselou páku, teda joystick. To je ale divné, není to blbost, že se joystick centruje v menu, když mají pětadevadesátky automatické centrování joysticku přímo v sobě? No nic pařánek teda centruje jak divý a my se podíváme na Air Warriora 2 trochu zblízka. Začneme třebas grafikou.

Hnus ve své krystalické podobě.

Viděli jste někdy Chuck Yager Air Combat? Neviděli, nevadí! „Vzdušný válečník dvě" je ještě horší. Ještě, že jsem neviděl jedničku. To bych se vážně pobl..bl...bl.. A tak se stalo. Grafika je vskutku ta nejodpornější věc na světě. Celá krajina je netexturovaná zelená deska, občas s nějakým hranolem ve tvaru kopce. Letadla jsou mnohem lepší. Ty už vypadají jako krabice od bot. Vaše kabina vypadá jako jediná trochu slušně, až na to, že přístroje jsou kolem dokola po obrazovce a většina zpráv se vám objevuje v textovém řádky dole. Blé..bl... Promiňte, to mi jen tak ujelo. Ke vší hrůze si můžete přepnout kabinu na výhled přes celou obrazovku, díky čemuž se vám tak roztáhne, že vypadá naprosto příšerně a rozmazaně.

Co se týče zvuků, je jich opravdu požehnaně. Například střelba z kulometu, pak je tu ještě střelba z kulometu a zmiňoval jsem se ještě o tom, jak krásně zní střelba z kulometu? Že ne?

Pak je tu hudba, která tu pro jistotu není. No a ještě hratelnost. Ta je nulová, jak moje peněženka. Létání je díky hnusné grafice a díky nerealistickému ovládání snoubeného s fyzikálními zákony, které působí pravděpodobně na Marsu, ta nejnudnější věc na světě. Ale autoři nelenili a přidali do hry možnost projet se v tanku, džípu nebo nákladáku. Škoda že džíp se od tanku vůbec neliší. Například když se v tanku podíváte dozadu, všimnete si pneumatice přidělané vzadu. No nic, dyť mezi tankem a džípem asi takový rozdíl nebude. Pokud jste snaživý, můžete při rychlé jízdě tank v zatáčce převrátit, nebo když s tankem narazíte do jakékoliv překážky, tak vybouchne.

Ne není ta grafika nádherná? Grrr.

Kde jsou ty doby, kdy tanky prorážely zdi? Asi zmizeli s vydáním hry Air Warrior 2 na naše trhy.

A tak mi nezbývá než politovat zmařenou práci autorů této hry. Možná lépe zpracované a před deseti lety. Ale dnes? Zahrajte se Aces of Europe a Aces over Pacifik, jsou tím nejlepší, co z této oblasti znám. Přestože nejdou jako Air Warrior 2 po síti. **—Twinsen**

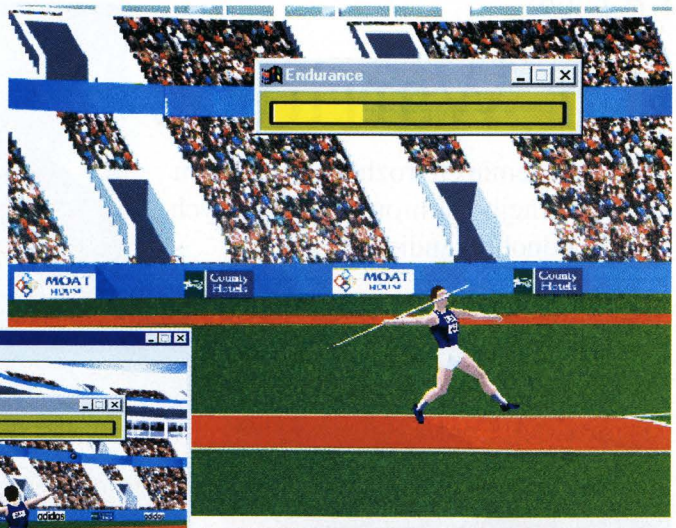
P.S. Nenechte se zmást obrázky. Jsou to ty nejlepší, které šli vytípat a poslali je nám sami autoři Air Warriora.

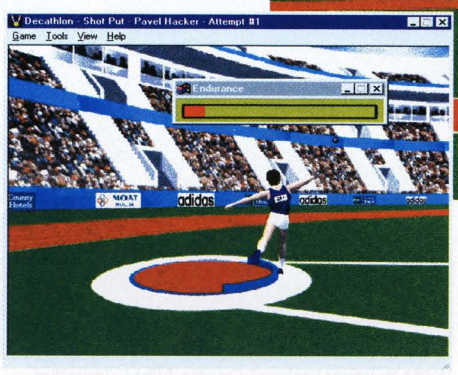
Minimum: *486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, 60 MB HD.* ***Doporučeno:*** *Nekupovat, jinak P100, 16 MB RAM, 4x CD, 200 MB HD, SB16.* ***Testováno na:*** *P120, 16 MB, 8x CD, SB16, 3D akcelerátor 2 MB. Firma: Interactive Magic, 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

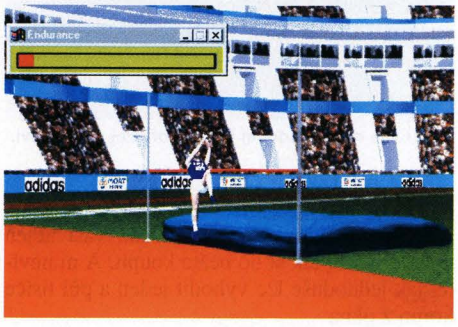
PC★★★★78

Daley Thompson's World Decathlon

Další boj o zlato, tentokrát v deseti disciplínách.







Počítačovými fotbaly se po MS roztrhl pytel. V zimě se to jen hemží hokeji; EA Sports si čas od času vzpomene na basket. Zato desetiboj, to rozhodně není ohrané téma. Na začátek trochu životopisu. Bývá zvykem, že nad sporty a občas i simulátory (Silent Hunter) si některá známá osobnost daného odvětví či disciplíny bere záštitu. Takže se to jen hemží názvy jako Wayne Gretzky Hockey, Bret Hull Hockey, Bugs Bunny Athletics a já nevím co ještě. Daley Thompson, váš průvodce a trenér v téhle hře, je dvojnásobný olympijský vítěz a tedy osoba nad jiné povolaná. O jeho úspěších dozvíte z úvodního videa, které následuje po nejlepším intru, jaké jsem u sportu viděl.

Jak asi pochopíte z intra, desetiboj v sobě zahrnuje dovednosti, které člověk potřeboval od dob, kdy slezl se stromu (račte se podívat). Před každou disciplínou vám udělí nějakou tu radu, připomene na co máte myslet nebo vám prozradí svou oblíbenou strategii. Ale do velikosti Daley Thompsona máte ještě daleko, jelikož začínáte s takovým malým slabým desetibojářkem, kterého si stvoříte dle svých představ.

V hale, kde vaše veškeré pachtění za drahými kovy a tituly začíná, se nachází osm skříněk, první pro vás a sedm pro vaše soupeře, tedy očividná přesila. Mimo jiné tu najdete nástěnku (Options), jsou zde k dispozici sprchy, trenér a konečně vchod na závodiště. U trenéra si můžete poslechnout vyprávění o Thompsonových začátcích, prvních závodech, vítězstvích... O dlouhých zimních večerech se tedy nebudete nudit. Otevřete první skříňku a stvoříte si svého prvního závodníka. K dispozici máte jakési body, jejichž počet je závislý na obtížnosti, a ty pak investujete do jednotlivých dovedností vašeho borce. Vytvoříte tak běhavce, skokana, namakance s dlouhými hody, popřípadě všestranného atleta, jak je vám libo. Zpočátku bude vaše nejsilnější disciplína ohodnocena asi třiceti čárkami, náš oblíbený příklad Daley Thompson má vše 80. Nějaké body si ale musíte nechat a ty pak tvoří vaši Endurance, tedy něco jako výdrž. Bez ní taky můžete být nuceni po první disciplíně odstoupit. Vyberete si zemi, kterou budete reprezentovat, barvu vlasů a míru pigmentu. Po obsazení skříňky se v ní objeví tretry, ručník a podobně - hloupost, ale potěší.

No, a vrhneme se na závodiště. Jak jsem již zmínil, před každou disciplínou zhlédnete krátké video, dostanete radu typu: „Je to první disciplína, ale je to sprint. Neloudej se, ale neplýtvej energií!". Tady odbočím: pokud má následovat video a vy nemáte v mechanice cédéčko, neuzříte oblíbené windowsovské hlášky, ale hra prostě pokračuje dál. Další známka dobře odvedené programátorské práce. Tak tedy s vervou závodní berušky zaklekáváte na startu stovky a čekáte na startovní výstřel. Připravit, pozor a jednomu ze závodníků rupnou nervy a ulítává startu... Start se opakuje, bang... V ruce drtíte myš a povzbuzujete svého závodníka, jste druhý, první, vrháte se do pásky a jásáte. Následuje skok daleký, vrh (koulí), skok výška, 400 metrů a pro dnešek to máte za sebou. S obnovenými silami zdoláváte překážky, disk, skok o tyči, oštěp a nakonec pro někoho nejhorší, pro někoho nejlepší disciplína: čtvrtka alias 1500 metrů.

Hra je vyvedená do detailů, nezáleží jen na dovednosti, ale i strategii, nechybí maličkosti. Při dlouhých bězích můžete přebíhat z pruhu do pruhu, při probíhání páskou nechybí předklony a zoufalé skoky do cíle, blokování, porážení překážek, výkřiky při hodech. Tím se ovšem dostáváme k dalšímu rysu, tedy: Zpracování. Je jedním slovem nadprůměrné. Grafika šatny, tapeta diváků i celý stadion, to všechno vypadá pěkně, ale excelentní jsou animace závodníků. Rozanimovat pohyb skokana o tyči tak, že to působí přirozeně, klobouk dolů. Snad se dá něco poznat z obrázků, ale holt to musíte vidět v pohybu. Grafici z IM opravdu předvedli, na co mají. Zvuků je poskrovnu, ale jsou výborně synchronizovány - rozbíháte se, obecenstvo začíná hučet. Zapichujete tyč a vyhoupáváte se, obecenstvo řve, překonáváte čtyři metry a publikum propuká v jásot. S hudbou je to podobné. V šatně uslyšíte jenom jednu skladbu, taky pěknou, a to je asi tak všechno. Při závodění stejně jsem stejně nevnímal ani rádio, takže hudba by byla stejně houby platná.

Ovládání se děje myšovcem. Při běhu kliknete na Start, po výstřelu držíte levé tlačítko a váš závodník zrychluje. Ostatní úkony, jako přeskakování překážek nebo přebíhání z pruhu do pruhu se děje tlačítkem pravým. Při skoku, dejme tomu do výšky, kliknete na start, borec se rozeběhne, znova kliknete, vyskočí a ve vhodné chvíli kliknete do třetice, tím vyhodí nohy do výšky a hladce shodí překážku. (No, občas jí i přeskočí). Geniálně jednoduché, jednoduše geniální. No a s tímhle faktorem z toho tedy máme: Dobrou hru. Nic víc, nic míň.

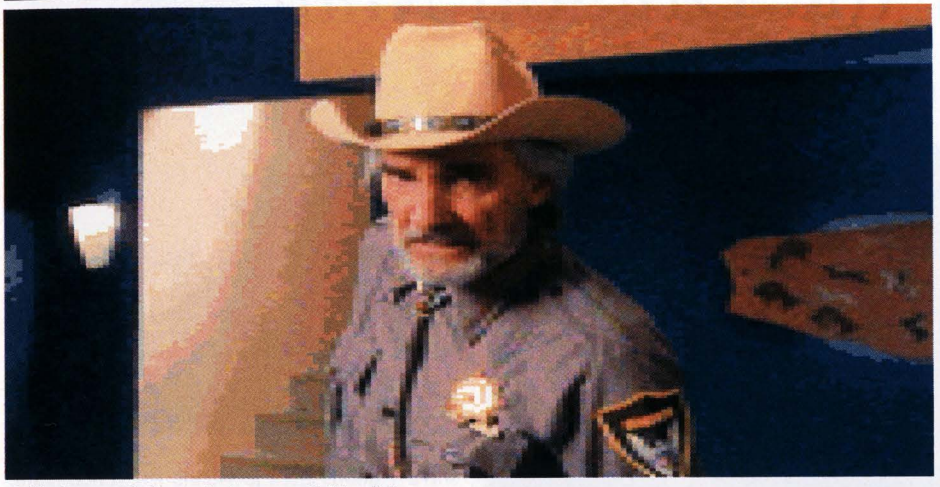
DTWD má asi jen dvě chyby: moc dlouho nevydrží. Po dvou, třech měsících vyhrajete co se dá a je to, kdežto takový KickOff se dá hrát donekonečna. Chybí taky nějaké rozdělení závodů. V každém fotbale se dá hrát přátelák, pohár o hlávku zelí nebo pohár UEFA, kdežto v Decathlonu je jeden závod jako druhý. Přitom by se nabízela mistrovství, nominace a následně Olympiáda... Decathlon se dá hrát i ve čtyřech, ale ani sami se rozhodně nebude nudit. Doporučuji sportovcům a pacifistům. **—Rattle**

__Minimum:__ PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD. __Doporučeno:__ PC 486 DX4/80, 8 MB RAM, 2x CD, zvuková karta. __Testováno na:__ Pentium/75, 32 MB RAM, 6x CD, 2 MB SVGA. __Firma:__ EA Sports, 1996.

PC★ ★ ★ 55

Voyeur II. Watching is not enough...

Na koukání máte oči a tak je využívejte v plné míře.



Muž zákona. Vadí mu, že jsem zastřelil svědka.

Celkem příjemný pocit, pohrávat si ze životem někoho jiného, aniž by o tom ten dotyčný věděl.

Tentokrát jsem naopak nezasáhl vůbec a šerif má na krku jednu mrtvolu. Je jí Elizabeth.

Pohřeb skončil. Zdrcená Elizabeth přišla do svého pokoje.

Vnitřek chaty je pěkný a útulný.

Hned na začátku se vaše maličkost objeví v ne moc prostorné chatičce, kterou prý postavil váš dědeček. Jak zanedlouho zjistíte, máte zde k dispozici různé zajímavosti jako kameru s nějakým satelitním mikrofonem, který vám dokáže přenést zvuky i na velkou vzdálenost, projektor a končí to puškou, která je však zamčená ve skříně, a tak nejdříve musíte objevit kód, což není zase tak složité.

To všechno je v pořádku... Tedy až do té doby, než vás napadne zapnout kameru a podívat se na druhou stranu propasti. Když to uděláte hned na začátku vašeho příběhu, zjistíte, že skupina lidí, kteří tam sedí, se právě vrátila z pohřbu a napjatě poslouchá poslední závěť. Každý z nich doufá, že to bude právě on, co se stane boháčem. A jak to v takových případech chodí, zbohatl zrovna ten nepravý nebo lépe řečeno nepravá, tudíž jsou ostatní rozhořčeni... No řekněte, není to ta pravá podívaná pro voyeura?

Po této hře jsem se vrhnul jako vlk po lehké oběti. Nebylo to proto, že na obalu je uvedeno velkými písmeny „do 18 let nepřístupné - eroticky založená hra". Jediným mým hnacím motorem byl nápis Philips. Před nedávnem jsem měl totiž možnost zahrát si skvělou interaktivní hru The Dames was Loaded, od tohoto distributora a očekával jsem i tentokrát kvalitní podívanou. Bohužel byl jsem zklamán. Autoři totiž vzali název této hry doslova. Skutečně se jenom koukáte. Nejdříve kamerou a když vám dojde elektrika, kterou máte pouze z baterie, použijete hledáček pušky. Jediné plus celé hry je snad to, že příběh se má snahu odehrávat tím směrem, kam se právě koukáte, což je ale samozřejmě holý nesmysl. Nicméně faktem zůstává, že tato hra se dá hrát vícero způsoby.

Vo co go. Váš úkol je jasný. Hlavní protagonistka Elizabeth zdědila nějaké zbytečné peníze a ostatní jí to hrozně závidí. Celá společnost (šest lidí) se tím pádem dostává do kruhu trapných hádek a vzájemného osočování. Je jasné, že dřív či

Společnost je napjatá. Čte se přeci závěť. Co má říct? „Pane prezidente..." Ano?„ Vylekaně se probral z náhlého zadumání. "Tak..."

později se někdo z nich pokusí nešťastnou Elizabeth připravit o život. Vám nezůstává nic jiného, než přijít na to, kdo to bude a v poslední chvíli zasáhnout. Tedy lépe řečeno zastřelit pachatele při činu jediným nábojem, který máte. Zdá se vám to být těžké? Ne. Naopak. Hra je až přehnaně stupidně jednoduchá. Na začátku vám stačí kameru nasměrovat na Elizabetino okno, sebrat náboj a pušku a během pár desítek sekund se nacházíte na druhém CD. To je rychlost co?

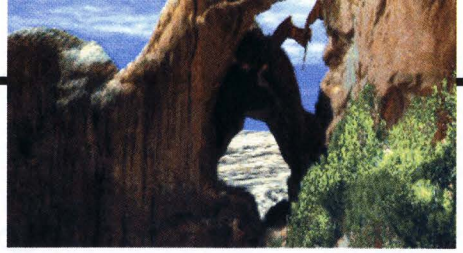
Technické zpracování. I v této části vám nebudu mazat med kolem pusy. Celkové grafické zpracování je totiž... nic moc. Obraz je málo výrazný a má velmi velké rastry. Když se herci rychleji pohybují, člověk má pocit, jako by přinejmenším skákali nebo létali. I když je pravda, že na herce (hlavně herečky) nemůžu nechat dopustit. Své role podali velmi kvalitně a působivě. Zase na druhou stranu zvuky nejsou až tak moc špatné, ale do uší a očí bijící je opožděná mluva. Někdy se stane, že herec otevře pusu a až za nějakou dobu přilétne hlas.

Tato hra rozhodně neoslní herní trh svou jedinečností. Spíše naopak. Naskýtá se mi totiž otázka, zda si autoři nespletli počítač s videem. Ale to snad ne. V tom případě si ale spletli dobu. Voyeur by snad něco znamenal mezi prvními interaktivními filmy.

Minimum: *PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *PC 486 DX4/80, 8 MB RAM, 2x CD, zvuková karta.* ***Testováno na:*** *PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, 2x CD, SB 16ASP, Vision S3-864 2 MB RAM.* ***Firma:*** *InterWeave Entertainment, Philips Media, 1996.*

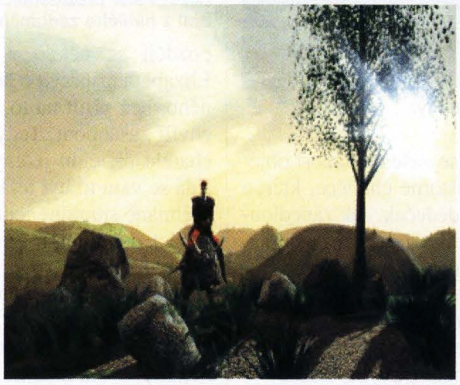
PC★★★★79

Dragon Lore 2 - The Heart of the Dragon Man



Pokračování nádherné akčně-adventurní hry od CRYOa.

Když se řekne CRYO, každému z vás se v hlavě najednou objeví sousloví „nádherná grafika“. Cryo je firma, která ze své výrobní pece vypouští hry, ať už jsou jakkoliv kvalitní, s naprosto dokonalým a nevídaným grafickým 3D prostředím. Jelikož se o 3D grafiku zajímám, tak mi věřte, že vím, o čem mluvím. Ale tu kvalitu vidí naprosto všichni (až na pár ehm..., no, no jsou to prostě slepci, no, a pak také ti, co hry nehrají. Nebo ti, co nehrají adventury.). Dokonalé 3D modely, průlety atd. No a tento předlouhý úvod sloužil pouze k tomu, abych vás seznámil s jejich novou hrou, s pokračováním, hrou Dragon Lore 2 - The Heart of the Dragon Man (dále jen DL2).



Když jsem byl ještě malinký pacholíček, uviděl jsem obrázky ze hry Dragon Lore. Můj stůl byl najednou zaplaven slinami a obdivem a nyní, když vidím díl druhý, tak se mi také velice líbí, ale už neslintám, už se dokážu ovládat. Hra je ve stylu hero`s eyes look, neboli pohled z vlastních očí. Pohyb se odehrává tak, že kliknete, kam chcete jít a přehraje se animačka vaší chůze. Je to sice jako můj oblíbený Lost Eden, ale animace nejdou odklikávat, maximálně tak urychlit a to po delším čase hraní začíná šíleně nudit. No, ono to nudí už na začátku.

Teď se budu věnovat vlastnímu příběhu, na který bych skoro zapomněl. Na začátku časů, kdy velký Draconic spal, se mu zdály sny. V nich vytvořil svět, osídlil je svými soukmenovci, draky. Potom vytvořil lidi. Šestnáct prvorozených draků začalo lidi učit a žili spolu dlouho v harmonii. Pak se ale ve snu objevili zlí orci. Prvorození se vrhli na orky a chtěli je pobít. Ale hordy nočních múr byly nepočitatelné a tak draci podlehli. Obyvatelé snu byli nuceni odejít do exilu do obrovského údolí. Lidé pod vedením Dračího prince Axela von Wallenroda postavili za pomoci arcimága své obrněné sídlo.

Uplynulo 30 let a údolí prosperovalo. Všude byl klid a vládu měli ve svých rukou Dračí rytíři. Ale hordy orků začaly pronikat i sem. Dračí princ Axel je zavražděn, a vy jako jeho syn to musíte vyřešit. Jmenujete se Werner von Wallenrod, je Vám 18 let a Váš úkol je nalézt Maraacha, vašeho rodového draka a obnovit rytířskou čest vaši a vašich otců, dědů atd. Proti Vám zde také stojí Mahyrd Cariachand, šlechtic. Důvodem nenávisti je ztráta zlatého draka. Ale na své straně máte pro změnu Arcimága, velice mocnou a velice tajuplnou postavu v údolí, která je vídána jen velice málo. Právě on Vám dá popud k tomu, abyste se vydali na dalekou cestu do Drakonie, kde se konají rytířské turnaje. Ale než se tam dostanete a vybojujete turnaj, očekává Vás ještě veliká řada překážek a problémů.

DL2 je klasická adventura, tzn. chodíte, sbíráte předměty, používáte je a mluvíte s postavami. Je tu ale chyba. Někdy se stane, že máte na výběr z několika možností a např. před tím jste jistý předmět už použili, tak zjistíte, že ho potřebujete a musíte nahrát pozici. Pokec s některými postavami je opravdu požitek, zvlášť když jsou tak dokonale graficky vyvedené. Akční část je trochu nudná. Vyberete si v inventoráři zbraň a pak už jen kliknáte na postavu protivníka, dokud nezemře. Může to být samozřejmě i obráceně, a to se děje často. Můžete používat k boji i kouzla, ale bez většího účinku. Je zde zakomponována i troška RPG, že se vám zlepšují vaše schopnosti.

Ozvučení je velice dobré, hudba sem vysloveně pasuje a zvuky jsou dokonalé. Ať už praskání loučí, padání kapek, zvonění zbroje atd.

Myslím si, že i když se v této adventuře pár chyb najde, tak stojí za to ji dohrát, i když třeba jen kvůli grafice, ale stojí to za to. Váš Werner von Wallenrod Vám bude velice vděčný.

—Taurus z Nemédie

__Minimum:__ 486 DX2/66, 8 RAM, 13 MB HDD, SVGA, 2x CD. __Doporučeno:__ P90, 8 RAM, 50 MB HDD, SVGA, zvuková karta, 4x CD. __Testováno na:__ P133, 32 RAM, 2 MB S3 Virge, SB32. __Firma:__ Cryo. __Zapůjčil:__ JRC.

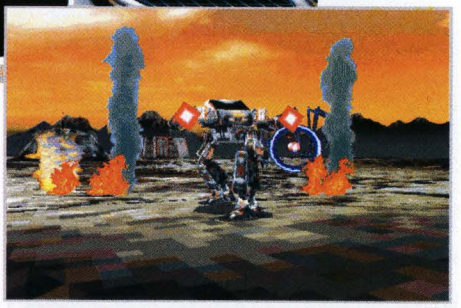
DARK EARTH © KALISTO ENTERTAINMENT S.A., 1997

COMMANCHE 3 © NOVALOGIC, 1997

PC★★★★★92

G-Nome

Konečně je tu hra, ve které můžete se svým HAWCem zašlapovat prťavý vojáčky.



Název hry G-Nome (dále jen G.) se může někomu zdát příliš tvrdý. Ano, to uznávám, ale k této hře se to hodí, respektive je na tom založena. Tato stvořenina je, jak už někteří správně tuší, další MECHWARRIOR-ovská řežba. Bitvy obrovských robotů, to je vždy něco.

Jde o boj lidí a Scorpů, kteří vypadají jako přerostlé ještěrky s velkými zuby. Na planetě Ruhelen, čtvrté planetě od primární hvězdy systému Omicron Reticuli, se schyluje k bitvě. Ruhelen je sídlem republik, které usilují o nadvládu nad těžením minerálů a jsou ztraceny v neosídleném hvězdném systému poblíž Reyman Spiral. Ale lidé pátrají také na jiných planetách, a tak rozzuřili rasu zvanou Scorp a tím mezi nimi zlomili slabou dohodu o neútočení. A Scorpové vyvinuli novou biologicko-mechanickou zbraň G-nome, o které jsem se zmínil v úvodu. A Vy, Joshua Gant, máte za úkol ještě s pár lidmi G-nome zničit.

Na začátku jsou jen sny. Vidíte zbořené domy, zabité lidi, roztřískané stroje, válečnou vřavu. A najednou se probudíte. Jste Joshua Gant, jste na své základně a tyto sny se vám zdají každou noc. Obléknete se, obujete si boty a už stojíte u svého počítače.

Tak výběr. Options, zde si nastavujete obvyklé věci a jestli má vaše grafická karta 3D akcelerátory. Pak tu jsou credits a exit. Při výběru game si zvolíte obtížnost a potom jestli chcete trénink, plnit jednotlivé mise nebo kampaň. Pak si zvolíte misi a hurá na to. Začínáte jako opuštěný voják na ploše a před vámi v dálce stojí váš HAWC (Heavy Armor Weapons Chassis - česky Těžký Zbraňový Podvozek). To, že jste osamělý, to je ale pouze v první misi. V další totiž o HAWCa budete muset bojovat. To není jako v MechWarriorovi, kde na základně nasednete a hurá do Snick..., hmm, do bitvy. Tady si musíte stroj teprve ukrást. Plížíte se tiše a před vámi je pár těch parchantů. Jako taktiku doporučuji co nejrychleji běžet ke stroji a krýt se. Nebo když si je vychutnáte, rozmažete po zemi a pak triumfálně nastoupíte je to Vaše věc. Ale neznám lepší pocit, než když jste ve svém stroji, ze zdola na Vás doráží nějaký malý idiot se svojí flintičkou a vy ho v klidu zašlápnete. Doporučuji výhled z externí kamery, stojí to za to. Tak jste sice ve svém stroji a ten malý idiot je dole, ale klidně Vás může vyšachovat tak, že se budete muset z HAWCa katapultovat a jste zase pěšáci. Předpokládám ale, že jste pevně přikšírovaný a hurá na nepřítele. Kdykoliv během hry si ještě můžete projet breefing, ale to zdržuje. Nyní se pohybujete, ničíte nepřítele, ničíte jeho budovy atd. Ale pozor, např. některé mise budete muset plnit jako pěšáci. V HAWCovi ale nebudete plnit jen roli pilota. Budete také jako pasažér, když budete dopravováni z nebo na misi, nebo budete do svého stroje pasažéry brát.

Z grafické stránky je hra dokonalá bomba. Já mám videokartu 2 MB S3 Virge s 3D akcelerací a tam to běhalo všechno naprosto plynule, otexturované atd. Je sice fakt, že herní prostor je v podstatě pouze čistá rovina ohraničená skalami, což mi docela vadí. Vzpomeňte na Shattered Steel. Také textury jsou strašně rozpixelizované, tedy česky rozčtverečkované, jak to dobře známe z DOOMa, i když je to daleko lepší. Jinak stroje jsou naprosto v pohodě, řekl bych dokonalé. Vrhají stíny, realisticky se pohybují, střílí, vybuchují atd. Prostě nádhera. Krajiny jsou různé, letní, zimní, skalnaté, zatravněné atd. Jen ta rovná plocha, ach jo.

Zvuky jsou výtečné. Tiše doběhnete ke stroji, zapnete serva a už běžíte. Zapnete zaměřovač a za chvíli slyšíte zpoza té skály jemné vrnění a dupot. Ten se zhlasuje a už je tu protivník a nastává řežba. Výstřely kulometu, raket (je z nich prima pohled, myslím jako z té rakety), dupání robotů, výbuchy, cvakání kulek o HAWCa, to je super, na dnešek je to takový hodně lepší standard.

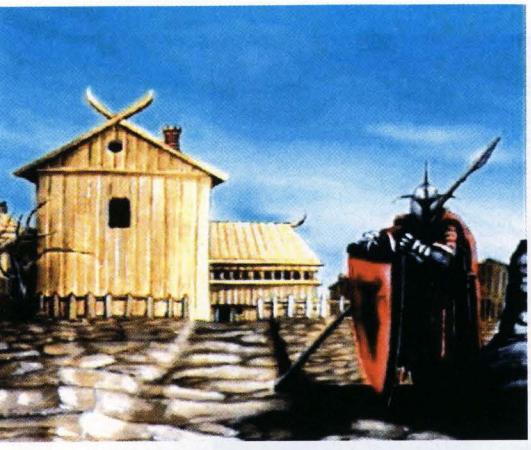
Ovládání hry je velice příjemné, pro začátečníky je přiložena kartička s jednotlivými prvky ovládání na klávesnici. Hra mě velice bavila, měl jsem radost z jednotlivých úspěchů a těšil jsem se, co je takříkajíc za dalším rohem. Pokud máte rádi bojové kolosy, jejich boje a zpracování čistě akční, pak bych, být vámi, neváhal ani minutu. **—Taurus z Nemédie**

Doporučeno: *P90 lépe P120, 16 RAM, Win 95, 30 MB HDD, 4x CD, myš nebo joystick, 640 x 480 256 barev, MPC kompatibilní zvukovou kartu, 3D akceleraci.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, 2 MB S3 Virge, 8x CD, SB32, W95.* ***Firma:*** *7th Level.* ***Zapůjčil:*** *JRC.* ***Poznámky:*** *Hra je hratelná po modemu nebo po síti IPX/SPX a TCP/IP nebo jiných protokolů podporujících DirectX 3. Módy pro hru jsou cooperative a Deatmatch. Na modem jsou nároky rychlost 9600 a DirectPlay.*

AMIGA★★★★83

Evil's Doom

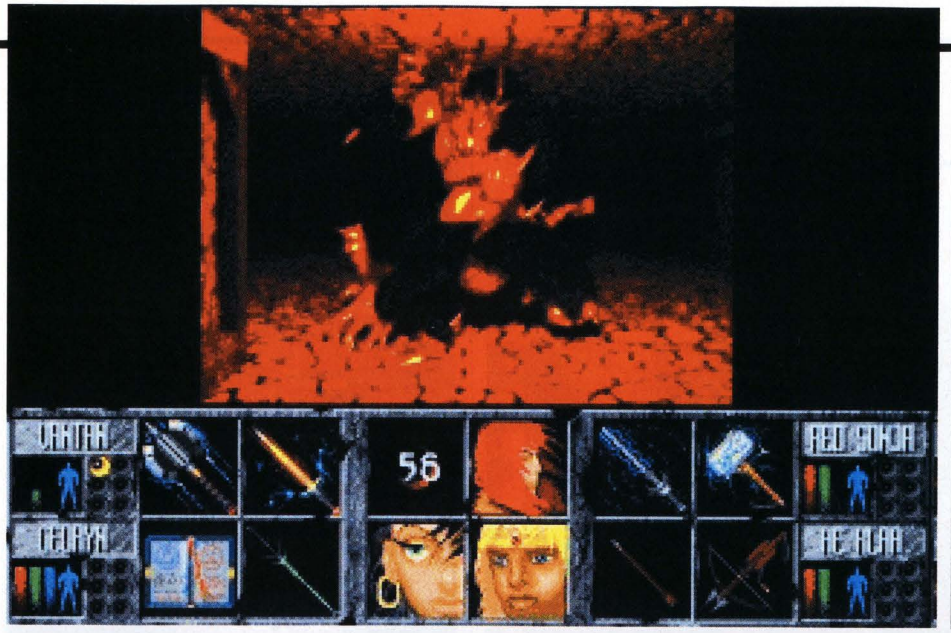
Vydejte se za tajemstvím ostrova Noya přes město Ztracených legií v dungeonu jako řemen!

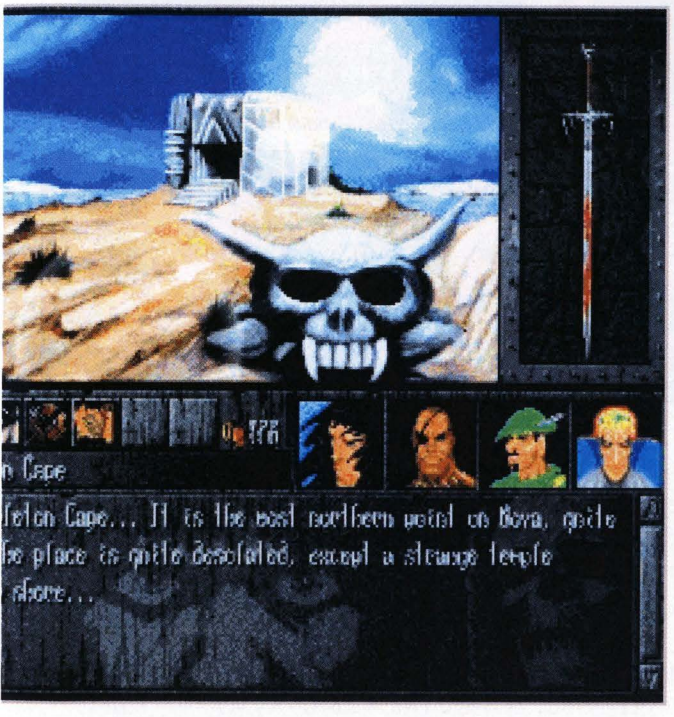


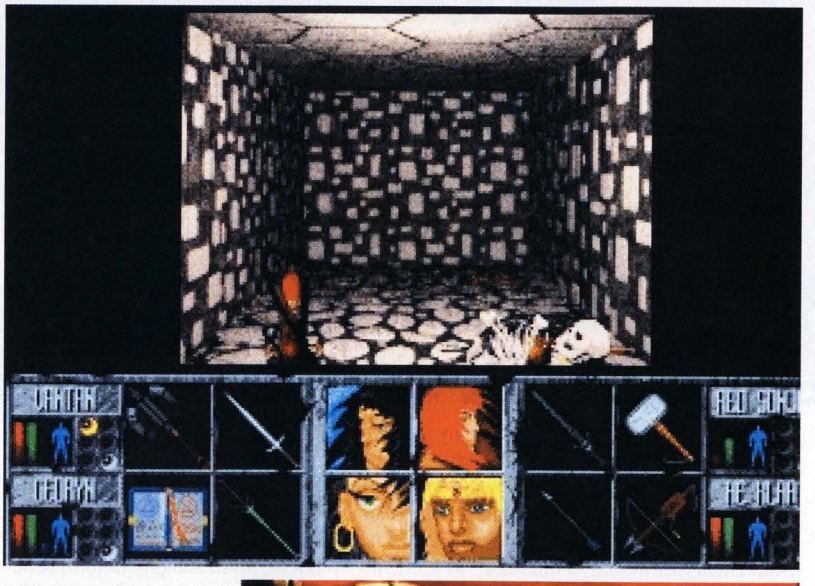
Byla to hrozná bouře. Vlny jako velcí obři si pohrávaly s naší lodí, vichr trhal už tak dost řídké plachty. Jen zázrakem se nám podařilo dorazit ke břehu opuštěného ostrova a bezpečně zakotvit. Spolu s přicházející tmou se nebe vyjasnilo a svit luny ozařoval naše tábořiště, jen občas zatoulaný mrak vrhl stín. A tu se nebe jakoby otevřelo a ke mě promluvil Bůh... vlastně ne... byla to, myslím, Smrt. Dávno zapomenutý příběh mi najednou v mysli obživl a já už pak do rána oka nezamhouřil. Pevný hlas mého srdce a povinnost daná mi Bohem - Smrtí, nutí mě plout směrem na ostrov Noya, ostrov mnoha tajemství, starých legend, ale hlavně hrozného prokletí města Ztracených legií. Já a můj dávný přítel Bamboola opět vztyčíme plachty a necháme se nést tam, kde nás čeká náš Osud... Již vidím přístavní molo a pár lidí okolo, snad něco prozradí...?

Chorvatsko je země, která v blízké minulosti byla místem, odkud jsme si zvykli slýchat zprávy o válce, utrpení a neštěstí. Válka skončila a já s povděkem konstatuji, že nejlepší dungeon pro Amigu tohoto roku pochází právě odsud. První demoverze, které se před časem ukázaly na Aminetu, slibovaly nevšední zážitek. Od těchto chvil se většina z nás těšila na plnou verzi víc než na Ježíška. Jelikož hru produkuje, vyrábí a distribuuje jediná malá firmička Olympia Softwarene, najdete ji v žádném obchodě. Můžete si ji objednat poštou obratem za zaslání peněz.

Procházíme městem, první cesta vede do putyky. Poslechneme si cvrkot a uvidíme. Je nám jasné, že naše cesta nebude legrace a proto

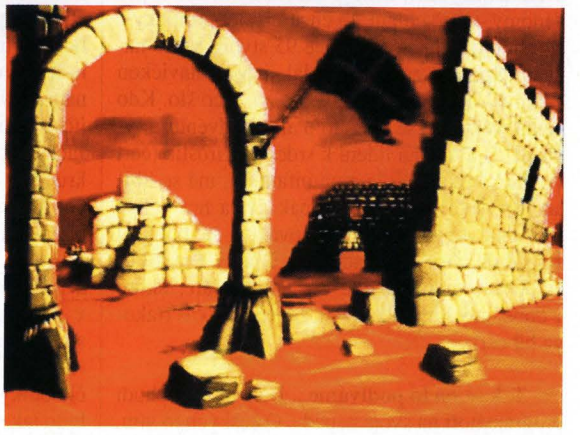






musíme najít chytré a zručné bojovníky, vybavit družinu vším potřebným. V hospodě byli jen sami chvástalové a namyšlení hlupáci myslící jen na poklady a pozlátka. Ptali jsme se také na věci okolo Ztracených legií. Nevypadá to, že by místní chtěli na toto téma dlouze hovořit. Vypadá to, jako když se něčeho bojí... Deset instalačních disket to je věru slušná porce a po zjištění, že se celá hra rozbalí do 18 MB, je mi jasné, že tu půjde o něco výjimečného. A taky že jo! Installer bezchybně nahrál soubory do adresářů a vytvořil potřebný spouštěcí skript (hra vyžaduje plné 2 MB chipRAM kvůli hiresové grafice) a já už jen upřeně hledím na intro, sestavené sice pouze a jen ze statických obrázků, ale jakých obrázků - páni ten grafik je snad bratr Valeja.

Intro končí, ale skvělá grafika nemizí, spíše se objevuje nová a nová a ještě lepší. Konstrukčně se ED dělí do dvou rovin. V první-adventurní hrdina prochází pojednotlivých lokacích Island of Noya. Vybírá si družinu, nakupuje zásoby, sbírá informace od lidí. Je možno navštěvovat obchodníky, nechat si žehnat od kněžích, hádat se na jarmarku. To vše style adventurním, čili stylem otázka odpovědí. Je-li hrdina odhodlán a připraven vyrazit do boje, je možno sestoupit po velice dlouhém pohovoru s poustevníkem ve městě Ztracených legií do prvního dungeonu. Tady se hráč dostává do druhého systému - klasický dungeon. Když myslím klasický, tak myslím klasický. Obraz se pohybuje po skocích, ale v tak neuvěřitelně krásné a detailní grafice až oči přecházejí. Ve spodní části jsou ovládací prvky, inventorář bojovníků a jiné panely obvyklé ze známých dungeonů. K dovršení vší té krásy lze herní okno zvětšit do full screenu, kde skvělá grafika ještě víc vynikne. Co zde bylo řečeno o grafickém provedení platí i o ozvučení. Muzika nejenže je skvělá, ale neustále se mění, v každé lokaci je jiná.



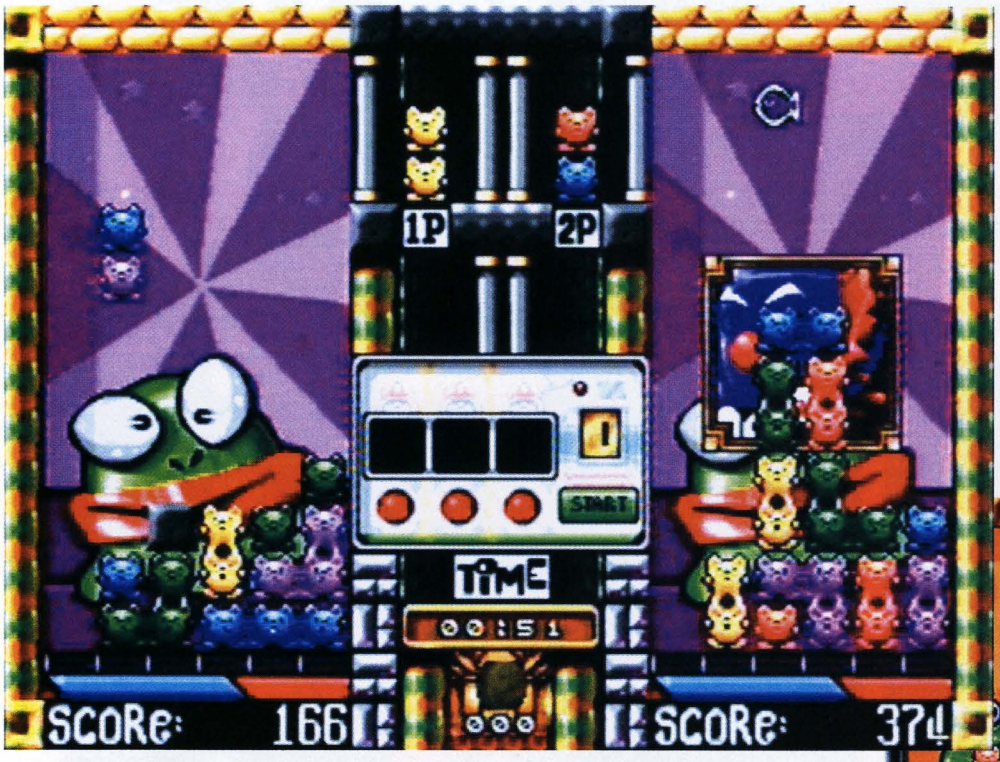
Jestli bych měl za poslední měsíc něco doporučit, tak je to tahle záležitost. Cena hry vyjde asi na 900 - 1 000 Kč i s poštovným, ale je to cena, která je na tak skvělou hru velice nízká. Kupte to!?? **—JayTee**

Minimum: A1200, AGA, 2 MB RAM, 18 MB HD.
Doporučeno: A1200, AGA, 6 MB RAM, 18 MB-HD.
Testováno na: A1240T/40, AGA, 18 MB RAM, 650 MB HD.
Firma: Evil's DoomOlympia Software, 1993-97

AMIGA★ ★ ★ ★ 77

Minskies - Furballs

Kuličky, tmelíčky a krabičky, padají, padají, jiné práce nemají.



Ještě neodezněly všechny zápaly mozkových blan a jiné mozkové příhody z hloubání nad Sinuhedem a už se tu na nás směje krabička s gameskou, která pochází z podobného soudku jako Sinuhed - je totiž logická. Tým s názvem Binary Emotions je mnoha z vás určitě povědomý - jistě chlapi, to chce myslet politicky... ehmm totiž logicky - v roce 95 stvořil věc s názvem Speris Legacy a vydal ji pod hlavičkou Team 17. Kdo má pamatováka, ví, o co šlo. Kdo nemá, vězte, že se jednalo o akční adventuru typu Zelda a mnoha lidem k srdci nepřirostla (čert ví, proč - říkali, že je moc infantilní, mě se líbila). Po několika měsících pak vyšla hra velice podobná, Legends se jmenovala a ta bohužel způsobila, že SL zapadla. Po Binary Emotions jakoby se země slehla. Až teď na jaře, skoro v době, kdy hrdlička kráká, že je lásky čas (taková blbost).

Tak se na to podíváme... Bůh ví, kam chodí programátoři na svoje nápady. O českých to vím, ale angláni jsou pro mě velkým tajemstvím. Je ale fakt, že autoři téhle hry nikam daleko nechodili a napadlo je jenom to, že chtějí něco vydělat. Jestli je něco v současnosti neoriginálního, tak je to bezesporu zneužívání nápadu stařičkého Tetrisu. Osobně nic proti téhle klasice, Pažitnov je génius, ale čeho je moc, toho je příliš. Jak tedy tahle záležitost vypadá? Zpočátku docela zajímavě. Čtyři diskety leccos slibují a tak dychtivý hráč nainstaluje hru a čeká, co z hadru vypadne. Co asi? No červíci ne. Zato něco daleko prapodivnějšího. Kuličky formelovitého charakteru. A co s nimi? Dobrá otázka, ale ta nezůstane nezodpovězena dlouho, neboť už první screeny nikoho nenechají na pochybách. Jo, je to fakticky Tetrík, Tetroušek nebo chcete-li Tetroun. Padající krychličky nahradily padající kuličky s infantilními obličejíčky (tahle firma se v tom vyžívá, něco jako M. Jackson), ježto se můžou během pádu různě nakrucovat a točit do žádaného směru. Jo, ještě něco: jsou různě barevné až oči přecházejí. Na těch barvách to vlastně závisí: když sbor kuliček dopadne na dno, kupodivu začíná padat sbor druhý a po něm třetí, čtvrtý - jako ty ovečky. Fór je v tom, že se sbory, pokud mají stejnou barvu, spojí, prostě udělají mlask a jsou-li v řadě čtyři, rozpustějí se jako pára nad hrncem a hráči naskočí bodíky. Ale pozor! Aby to po tolika letech nebylo tak suchý, bojuje hráč proti záludnému protivníkovi. Buď počítačovému (story mode) anebo živému (multiplayer mode).

Volba story, po česku příběh, který tahle hra vlastně nemá, spočívá v porážení různých dětských postaviček v tomto Tetris-klonu. Setkáte se zde s ukrutným orlouškem či Méďou Béďou, chytrou liškou Ryškou a jinými roztomiloučkými zvířátoučkami... ťu ťu ňu ňu... eeehh... brrrrr... Nechutné radši ihned zvolte mód pro dva a je hned líp.

Největší kouzlo, které tuhle hru zachraňuje ze studny plagiátů, je způsob boje mezi soupeři. Nejde totiž jen o to vyrušit co nejvíce shluků koulí, ale hlavně rušit je systematicky. Za obzvlášť chytré kombinace vás neviditelný sudí odmění tím, že nasype do soupeřovy poloviny různé haraburdí, které se jen velmi nesnadno likviduje. A jak už to chodí: kdo je dříve zasypán, bývá ze hry vykopán.

Tuhle logickou hříčku tedy beru na milost, protože je to sice kopie, ale dobrá a zábavná. Když k tomu připočtu velice slušnou prezentaci (hra je opravdu AGAve 256 barvách, ale zahrají si i pětistovkaři díky autodetekci hardwaru), veselou dětskou, ale taky dobrou muziku, má právo se zařadit mezi velice dobré logické hry.

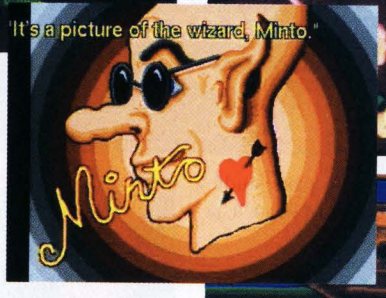
—JayTee

Minimum: *A500, ECS, 1 MB RAM, FD nebo HD 3,5 MB.* ***Doporučeno:*** *A1200, AGA, 2 MB RAM, HD-3,5M.* ***Testováno na:*** *A1240T/40, AGA, 18 MB RAM, 650 MB HD.* ***Firma:*** *Binary Emotions, 1997.*

AMIGA★15

Keith Quest

Adventurka sem, adventurka tam, dobrá však jen někdy.



To je, přátelé, tak: když je něčeho moc, člověk reptá, že je toho moc a chce něco jiného. Pak přijde to jiné a to po tom minulém se člověku stýská, protože i když toho starého bylo moc, bylo to lepší než to nové. Trošku kostrbaté, ale tak to adventurami je. Jsou období, kdy tvůrci nedělají nic než adventury a jindy je jich nedostatek. A to je právě teď. Alespoň na Amiga trhu jsem od dob Flight of Amazon Queen nespatřil. Když se mi něčeho nedostává, většinou buď hrábnu po něčem starším, nebo zalovím v bohaté, i když mnohdy málo kvalitní studnici Public Domain. Proto když jsem spatřil na downloadu firmy F17Licenseware čtyři dms soubory Keith Quest s dovětkem, že jde o nejzábavnější adventuru od dob Monkey Islandu, upřímně jsem zajásal, asi takhle: Euuuíííííeehhhh...

Šup šup, rychle stáhnout a nainstalovat! Hotovo hotovíčko, ještě zběžně projet VirusemZ a do toho! Ale pozor, je tu něco podivného. Virus scan ukazuje něco jako že hra obsahuje soubory hnusáckého programovacího jazyka AMOS. Trochu mě happy-o-meter poklesl, ale což - některý ámosácký věci jsou dobrý. Jdeme na to.

Další překvápko na obzoru: přestože jsem nechal rádoby intro projet celé, shlédl hnusné lowresové titulky s neznámými programátory, intro se vlastně nekonalo. Člověk tudíž neví, kdo je, proč tam je. Ví ale, že se jako hrdina jmenuje Keith. To by blbec neřekl.

Pro Vaši informaci: obsah hry jsem později objevil při projíždění adresářů v souboru readme. Je Vám tam plně k dispozici. Grafiku jsem nečekal dobrou, ale alespoň takovou jako v Monkey Islandu. Té jsem se sice na první pohled dočkal, ale hned na druhý...

Postavička Keitha, mimochodem jediná pohyblivá ve hře, jakoby bruslí po podlaze s pohybem zrezivělého robota. No co chceš po

servéru? Dobře tedy, snad to bude mít dobrou hratelnost nebo to snad proboha bude i vtipný. Po chvíli bloumání lokacemi, provozování interaktivních rozhovorů jsem došel k názoru, že hraje spíš směšná než vtipná. Chápu zdravý entuziasmus autorů, ale jít na veřejnost s výtvorem obsahujícím základní a hrubé chyby programátorské, je drzost.

Vezměme věci popořadě. Chození s postavičkou se děje jako ve většině případů levým myšítkem, ostatní operace se volí na panelu v dolní části obrazu - systém sice dávno překonaný, ale je tu ten Monkey Island tak budiž. Nejen že postava chodí pouze v jedné rovině - v MI se plynule zmenšovala a zvětšovala podle perspektivy ale engine jejího pohybu je ubohý až běda. Chcete něco použít na druhém konci místnosti? Dobře, ale doveď si panáka ručně až k věci! Jinak se hláška typu „odsuď na to nedosáhneš" stane vaší noční můrou.

Další výbornou vlastností Keitha je dementní neschopnost vyhýbat se překážkám stojícím v cestě. Obejít sud? Nesmysl, od čeho jsi tu ty, hráči? Pěkně to se mnou obejdi. No uznejte, má tohle někdo zapotřebí? Hloubat a přemýšlet nad zákysy a přitom se patlat s tím, jestli náhodou váš hrdina dosáhne na nějakou věc?

Kupodivu jsem v šoku, který jsem utrpěl při hraní Kejtova boje, zpozoroval i pár věcí, které jsou chvályhodné. Například skrolující obraz při pohybu Keithave městě, to už uměl stařičký MI také. Druhá výhoda u Amiga her nevídaná u Win-doze častá - soubor Uninstall. Použil jsem jej s chutí lahodnější než Uncle Ben.

Přátelé, upřímně řečeno, tentokrát jsem neudělal dobře, když jsem Vám chtěl nabídnout něco pěkného z tvorby obyčejných Amigistů jako jsme my. Vybral jsem a bohužel ne dobře. Vím, že škodolibost není dobrá vlastnost, ale v tomto případěudělám výjimku: Keith Quest? Chechecheeeeeeechecheee.....? **—JayTee**

Minimum: *A500, 1 MB RAM, 3 MB HD.* ***Doporučeno:*** *nehrát.* ***Testováno na:*** *A1240T/40, 18 MB RAM, 650 MB HD.* ***Firma:*** *F17Licenseware, 1996.*

AMIGA ★ ★ ★ ★ 77

Worms: Director's Cut

Co to je: je to růžové a klepe to na sklo? Nevíte? No přece wormík na obrazovce vašeho monitoru!

Team 17 konečně vydává vysněné Worms - Director's Cut. Po měsících útrap a strádání atd. nás Andy „Worm" Davidson obdařil novými příhodami našich oblíbenců. Hurá, sláva! Počkat - však zpět, kupředu ni krok! Máme se proč radovat? Máme vůbec proč skákat do výšin? Je důvod Andy Davidsonovi a Teamu 17 za něco děkovat? Čtěte dál...

Beru do pinzety noviny a pod mikroskopem je pročítám. Worm News Daily, 19th March 1997. Mikropalcový titulek na první straně: „Režisér Andy Worm chystá nový trhák! Blíže na straně 5!" Opatrně obracím lístečky a zaostřuji přístroj, až se konečně objeví hledaný článek. Jeden z nejlepších reportérů, Joe Worm, se vydal do ateliérů proslulé společnosti Wormlywood, aby zjistil co nejvíc informací o filmu, který je volným pokračováním slavných Worms.

Andy Worm, režisér: „Chtěl bych, aby to byl film pro široké červí masy, stejně jako tomu bylo u titulu předcházejícího. Aby nebyl jen o válce a utrpení, ale i o nutnosti míru a porozumění mezi jednotlivými klany. Chtěl bych, aby ani nyní nebyla nouze o humorné situace, kterých bylo v 'jedničce' víc než dost. Navzdory menším finančním problémům se nám podařilo angažovat tytéž herecké hvězdy, jako posledně, celý štáb se snaží, seč může. A tak doufám, že naše studio dosáhne dalšího úspěchu a já dostanu přidáno."

David Worm, casting: „Je pravda, že jsme zkoušeli kontaktovat stejné herce, kteří zazářili v prvním dílu. Avšak někteří z nich již na další kontrakt nepřistoupili, a nebyla to jen otázka peněz. Když si totiž přečetli scénář, řekli si, proč by asi tak měli hrát v tom samém filmu dvakrát? Dějová linie se totiž skoro vůbec neliší, kromě několika malých odlišností. Ve 'dvojce' tedy dostali po boku těch zkušených, kteří zůstali, čerství absolventi herecké konzervatoře."

Mick Worm, producent: „I když byl první díl úspěšný, nedokázal nám vydělat tolik, abych se náš další film dokázal obejít bez sponzorů. Bohužel, po informativní schůzce se jich většina omluvila, neboť si nebyli jisti, byla-li by návratnost vloženého kapitálu minimálně stejná, jako u předchozího projektu. Někteří nám sice nadále věří, ale přesto jsme museli provést v našem rozpočtu menší škrty. Nemáme peníze na nákup úplně nových dekorací a rekvizit, takže jsme si většinu museli vyrobit sami v editoru. Většinu financí jsme investovali do vývoje designu nových zbraní a tvorbu nových efektů a triků, což pro nás dělá firma Industrial Worm&Magic. Právě velký rozsah arzenálu a mnoho různých výbuchů by diváky mohl zaujmout."

Garry Worm, kameraman: „Z mého pohledu se jedná o úplně stejnou práci, jakou jsem dělal při natáčení původních Worms. Nic převratného tu teď není. Možná režisérovi došly nápady, jak nestandardně pojmout některé scény, třeba se chce držet zaběhnutého režimu. Je pravda, že všechno okolí je mnohem barevnější a vypadá mnohem líp, ale jinak je to pořád o tom samém."

Randy Worm, kritik: „Přestože se některé věci zlepšily a některé přibyly, je to jenom kopie úspěšného předchůdce. Pro mě Worms: Director's Cut nemá velký význam, protože tohle všechno už tu bylo o Vánocích v pětadevadesátém. Původní vize wormí války mi naprosto postačovala, a i když je představa možnosti použití tolika zbraní velice fascinující a mnohé efekty jsou úchvatné, klidně zůstanu věrný původním Worms. Ty už mě drží dva roky, a nevím, proč by to mělo být jinak..."

Epilog. Po dlouhé době mě zase donutili napsat recenzi. Jako na potvoru je to recenze na jeden z jejich posledních Amigáckých titulů kdysi slavného Teamu 17. Teď už jen sbohem a šáteček. Toho loučení je škoda, sice je to již trochu ohrané téma, ale pořád stejně optimistické a veselé. Nebo snad u Worms někdo dokáže brečet? **—Joe**

Minimum: *Amiga 1200, 2 MB RAM.* ***Doporučeno:*** *Amiga 1200, HDD, FastRAM.* ***Testováno na:*** *A1230/50 MHz, 10 MB RAM, HDD.* ***Firma:*** *Team 17 / Ocean.*

Zásek do živýho I.

S rozmachem Internetu se rozvíjejí i nekalosti s ním spojené. Neustále se dějí počítačové podvůdky, tvoří se nové viry, hackují se stránky, okrádají se nevinné a počestné mamutí společnosti, vykrádají se banky, obtěžují se nic netušící uživatelé a mouchám se trhají křidélka.

V tomto miniseriálu bych vás rád seznámil s hackery, hacky a hackerskými skupinami, co jsou (nebo byli) těmi nejlepšími z nejlepších. A nejen to. Dozvíte se, co se vlastně děje v makovicích těch, které občas označujeme jako počítačové kouzelníky, nebo matematické génie, jaké mají morální zásady, čeho se bojí, před čím utíkají, jaký typ humoru vyznávají a další zajímavůstky (blbůstky), kterým na hromadě říkáme životní styl. Občas namrkneme i pod roušku tajemna a dotkneme se věcí, kterých bychom se ani dotýkat neměli, občas se staneme svědky tragédie, či recese destruující celé sítě. Jsem jen zvědavý, jak dlouho po zveřejnění těchto řádků zůstane má Webová stránka netknutá...

Co bylo dříve? Slepice, nebo vejce? Programátoři, nebo crackeři? Pamatujete si, jak jste kdysi, před lety, na svém C64 s nepopsatelným pocitem ve zdrojových kódech jednoduchých programů a her přepisovali příkazy jako „10 PRINT COPYRIGHT 1986 COMMODORE INTERNATIONAL„ na „10 PRINT NAPROGRAMOVAL FRANTÍK HÚRTŮ KOPIRAJT 1991“, případně na „10 PRINT CRaCkEd bY GrEEn DAeMoon„? Pamatujete si Geos, obdobu Windows, který zabíral 300 kB? Pamatujete si, jak SQJELÉ hry na Didaktiku dělal František Fuka? A pamatujete si, jak vám rodiče po dlouhém přemlouvání a po slibu, že už budete ti nejhodnější kluci (děvčata prominou) na planetě (mnohdy i v galaxii), koupili vopravdickou dvavosumšestku a vy jste hráli Barbariana a občas s pocitem známým z dob Commodorů zeditovali AUTOEXEC.BAT. A netušili jste, že jsou lidé, kteří i na PC vepisují do programů svá jména, a odstraňují protipirátské zámky. A pak přišla cédéčka a najednou jste zjistili, že občas má nějaká hra i 5 GB a že by se vám na Commodorovou placku, ani na váš hárd už asi nevešla. A pamatujete si, jak se vám potom poprvé dostalo do mechaniky zlaté CD bez potisku (hrozně vopatrně na něj!) a vy jste zjistili, že v instalaci není napsáno Accolade, nebo EA sports, ale Hybrid, nebo Pink Panter. No jó, to sem taky na komodóru dělal, jenže teď jsou ty protipiráti fikanější. Pamatujete si na tu větu? A pak přišly Wokna. Pamatujete si, jak jste u kamaráda s pocitem známým z Commodora a dvavosumšestky vytvořili ikonu? A jak jste potom tu ikonu smazali, když vám kamarád nechtěl zkopírovat Kvejka. Ale to bylo vše. A pamatujete si, jak vám někdo (pravděpodobně kamarád, co vám nezkopíroval Kvejka) smazal AUTOEXUET.BAT (nebo jak se to jmenuje) a nesli jste počítač do opravny? Prostě jste zaspali a zlenivěli.

Ale jsou lidé, co jdou s dobou. Crackers, říkají si. Začínali na Commodorech a dvaosumšestkách. A někdy na nich i pokračují.

Představme si, že firma PARAN INTERACTIVE INTERNATIONAL právě vydala novou super hru s poetickým názvem Maso. Kdesi v Čechách si ji koupil Péťa Vomáčka a nese si ji domů. S instalací počká raději na zkušenějšího kamaráda. „Hele,“ říká mu se zdrceným výrazem „máš to ňáký podělaný, nojo, to dělali v PARAN, to sou stupidové. Já si to když tak vezmu domů, mrknu se na to a pokusím se to přeprogramovat“. Péťa Vomáčka má radost, že mu jeho kamarád pomůže (to přece není nelegální) a na BBS našeho piráta se už za deset minut válí archív s Masem. Druhý den odstraní kamarád kamaráda Péty Vomáčky, úspěšný cracker, který onehdy začínal na Commodoru (nebo dvaosumšestce) kontrolu originální instalační diskety a další den se na Internetu, či CD Pink Pantera hra objeví a snad nikdo si nevšimne, že namísto hlášky „Copyright Pařani 1997“ se při zabití hlavního hrdiny, sympatického řezníka Quake Nukema 5D, zjeví „HUH, HUH, CrACKed Bi :) sMAJLik, Masochista maso chysta.„ Někomu to přijde i vtipné. A všichni (včetně programátorů od PARAN INTERACTIVE) se nad tím pousmějou a řeknou si -sMAJLik? To musí bejt ňákej vtipnej člověk... A on to zatím počítačový zločinec. Ale populární. Myslím, že jsem se nechal moc unést.

Pokud ovšem budeme hovořit o popularitě crackerů, nevyhneme se tvrzení, že prostě JSOU populární. Dokážou přečůrat ty nejchytřejší odborníky na kódování, mají sqjelý humor a hlavně vám dovolí získat hry (skoro) zadarmo. A ještě jeden příklad. Vzpomínáte si, když se na Webu objevila první cZertem hacklá stránka? „Lidi, spete klidne, nad vami bdi armada České republiky!... Author: Vojak Svejk... Copyright CzERT Elektro Praga Hlinsko“ Přišel vám tenkrát CzERT taky sympatický a jaxi správňácký? Přáli jste těm zelenejm mozkům tu ostudu?

Stojíme zde na okraji nového věku. Zloduchové podporovaní společností si utahují z vlády (AČR, Ministerstvo zdravotnictví, Central Stupidity, pardon, Inteligence Agency) z velkých společností (Holywood Classic Entertainment, SME, Tlačová agentura Slovenskej republiky), ale i z významných celebrit českého Internetu (MAmedia). A líbí se nám to. Doufám, že je ještě daleko okamžik, kdy budeme preventivně nechávat klíče v zámku a volat na čísla typu 0609/123456789 - „Až se ozve zvukový tón, zanechte nám číslo svého domu, bytu a hodnotu majetku v tisících korun„ A to vše jen proto, že *někdo* je tak drzý a nezaspal dobu. **—Kangaroo**

Amiga: co se vlastně stalo?

Když tak v mém okolí někdy slyším názory majitelů počítače typu PC, z jejich mluvy mi běhá mráz po zádech. Jakoby nikdy neexistovala jiná platforma, než právě ta jejich.

Commodore

Uznávám, že nyní na takovéto jednání (bohužel) mají právo, ale jakoby si snad ani nevzpomínali na doby, kdy osobní počítače spíše než žily, živořily. Jakoby zapomněli, že před čtyřmi (možná třemi) roky byli ve stejné situaci, jako jsou nyní Amíci, na které v poslední době slýchávám dost narážek. Protože svět počítačů je nejen vzrušující, ale i obrovsky pomíjivý, není tento stav rozhodně na trvalo. Určitě se dopředu bude tlačit konzole jako Playstation, či snad Ultra 64 a jiní velikáni (také je tu platforma počítačů Macintosh. -ml-), ale i Amiga má své velké plány, jenže k její smůle o nich snad nikdo, čtoucí všeobecně zaměřené periodicity, neví. Většina redaktorů raději napíše něco o tom, že se chudák Amiga z téhle šlamastiky nedostane nebo co (což považuji za vrchol nehoráznosti), než aby si pořádně prozkoumali situaci. Já ne! A to je hlavní důvod, proč číst tento text. Začneme ale tím, jak se to vlastně všechno...

MINULOST

1985. Pár studentů elektrotechniky dostalo nápad a z nápadu stal se skutek. První ze série Amig byla na světě. Amiga 1000 byl ten stroj, který měl spasit svět. Jenže v Anglii vládlo BBC (v Evropě osmibity), a se „skvělým" marketingem Commodore to byl první neúspěch. Nikdo to ale nevzdával. Ba naopak.

1987. Konečně! Před deseti lety všechno začalo. Pro upřesnění. Amiga 500 s 1 MB RAM a s úžasnou grafikou způsobila na trhu BOOM! Taktéž jednotlivé samply zapříčinily své, neboť tohle se nedalo vůbec srovnat s konkurencí, a dokonce i v ceně byl obrovský rozdíl. Jenže jestli si někdo myslí, že se snad Commodore alespoň tady zachoval správně, tak se mýlí. I když se Amig 500 prodalo spoustu kusů, Commodore (o mrtvejch jenom dobře, já vím, ale co pak to o firmě s nejúchylnějším marketingem všech dob, jde?) „nepodchytil" jednu složku. V jeho příliš hráčsky založené kampani opomíjel na byrokratickou část naší společnosti a ta je, jak každý ví, veliká. Takže se do kanceláří nastěhovala naprosto tupá IBM-PC (zde je ten výraz naprosto správný, co pak rozlišení 80 x 24 vůbec k něčemu bylo?) a hnijí tam (jak všichni víme) dodnes.

1988-90. Světlo světa spatřil skvělý měsíčník - Excalibur. Nevídaná grafická úprava, skvělé hlášky od tamních redaktorů, no prostě klasika. Jenže, jsem tu kvůli Amize, takže jak si v této době stojí? Firmy už zaregistrovaly, co jim plave v tom rybníku za štiku, a první dobré gamesy (Bionic Commando, Hybris, DM...) jsou konverzovány na pětikila. Sametová revoluce zapříčinila prodej řádných počítačů i u nás, ale kupte si věc, jejíž cena má minimálně pět cifer, po čtyřiceti letech totálního komunismu bez členství v nějaké státní bezpečnosti.

1991. Ha, Excalibur už máme barevný. Amigy je v něm jak hub po dešti. Ano, tušíte správně. Nejlepší přítelkyně (světe, div se) je kupována hromadně hráči obého pohlaví v Čechách i na Moravě a vlastně i na Slovensku. Je čas odhodit Spectra (C-64) a pořádný stroj se nabízí. Ale i PC si podmaňuje docela dost lidí, jenže správné hry vznikají na naší Amince a potom se teprve předělávají. Viz Moonstone, nelidská řežba s rytíři proti drakům a jiným fantasy postavám. Z dalších velmi kvalitních kousků vyberu třeba Lotus 2, Super Cars 2, Curse of the Enchantia... No prostě cool. Ale zatímco PláCačka zvyšuje neustále výkon, Commodore usnul (doslova) na vavřínech, ale aby se teda nic neřeklo, vydává remake pětistovky, nazvaného, jak by to určitě nikdo nečekal, Amiga 600. Ta by v pohodě vyhrála jakoukoliv soutěž o nejmenší, ale v této kategorii nejrychlejší počítač všech dob, díky odebrání numerické části klávesnice a tím vlastně znemožnění zahrání většiny leteckých simulátorů.

1992. Všechno je v naprostém pořádku. Amiga kraluje (doslova) na herním trhu, vznikají i speciálně zaměřené časopisové plátky Amiga World, Amiga Format, Amiga Future. I u nás se rozjely historické Amiga Magazíny, ale po několika číslech už přestávají vycházet. Přehršle titulů, jmenovat budu například Dune 2, Legends of Valour, Black Crypt, Sensible Soccer, Lionheart. Minimálně bych potřeboval další čtyři stránky. V kuloárech se šuška o novém stroji, ale Commodore se zkrátka nezapře. Pokud se bude hřát Amiga na výsluní, nový stroj se dělat nebude. A basta. Ale přece jenom (rozpolcenost Commodore byla neuvěřitelná) na přelomu roku 1992-93 vychází Amiga 1200 s AGA čipy, 7.15 MHz už prostě nemohlo být konkurence schopné (tuto chybu udělala Atari se svým ST a víte, jak to s nimi dopadlo). V té chvíli snad nikdo neví, že je tu na minimálně pět let, než ji nahradí někdo kvalitnější ze stejné výpočetní řady. Původně měla být osazena procesorem taktovaným na

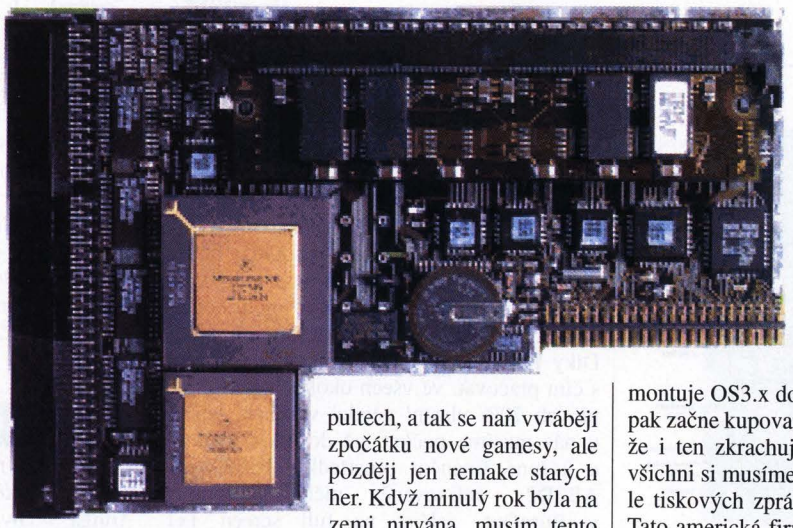
AMIGA

dvacet megahertz, ale Commodore se rozhodl pro čtrnáctku. Taktéž harddisky jsou zvoleny dražší a mnohem pomalejší. Ačkoliv první testy dopadají na jedničku, většina Amigistů

zatím přece jenom zůstává u svého (horšího) stroje a vyčkává. Snad za to může malá reklamní kampaň...

1993. Tohle je ten rok. Rok, který se snad nejvíce Amize a všem, kdo stáli kolem ní, povedl. Naprosté božárny od renomovaných firem - Team 17 a jejich oslizlí Alien Breed 2, Bitmap Brothers se svými žoldáky ve skvěle technicky zvládnuté střílečce Chaos Engine, Desert Strike, Ishar 2, Simon the Sorcerer. Entusiasmus vidět na každé hře. Na trh se dobře uvedly dvanáctistovky (i já jsem si jednu pořídil, čehož vůbec nelituji), Commodore testuje AAA chipy, svět je krásnej, na zemi nirvána a určitě nikdo by neřekl, že přesně za rok odejde jediný chlebodárce, na němž byla Amiga závislá. Ale pojďme se ještě podívat na prázdniny do léta tohoto roku. Atari ST asi naposled zaškodilo, PC je v /*/*/*/ (však vy víte kde - třebaže se odtamtud ihned dostane, uvidíte). Před koncem roku na povrch vypluly nové informace o CD32, kompletované konzoli s CD-ROM, poněvadž se snaží jít s trendem nově ohlášených konkurentů (předem vám prozradím, že souboj vyhrála, Jaguar se dostal do srabu mnohem dříve než dvaatřicítka a CD-I od Philipsu jsem snad ani nezaregistroval). Poslední zpráva. Excalibur mění posádku, přesně v prosinci vyjde závěrečné číslo se zakladateli. Jan Eisler a Andrej Anastasov jen neutíkají, ale hrdinně zakládají nový měsíčník. Zatím žádné informace o vleklých finančních problémech Commodore. Je konec prosince 1993. Zatím pomyslného mezníku v historii všech hráčů na celém světě.

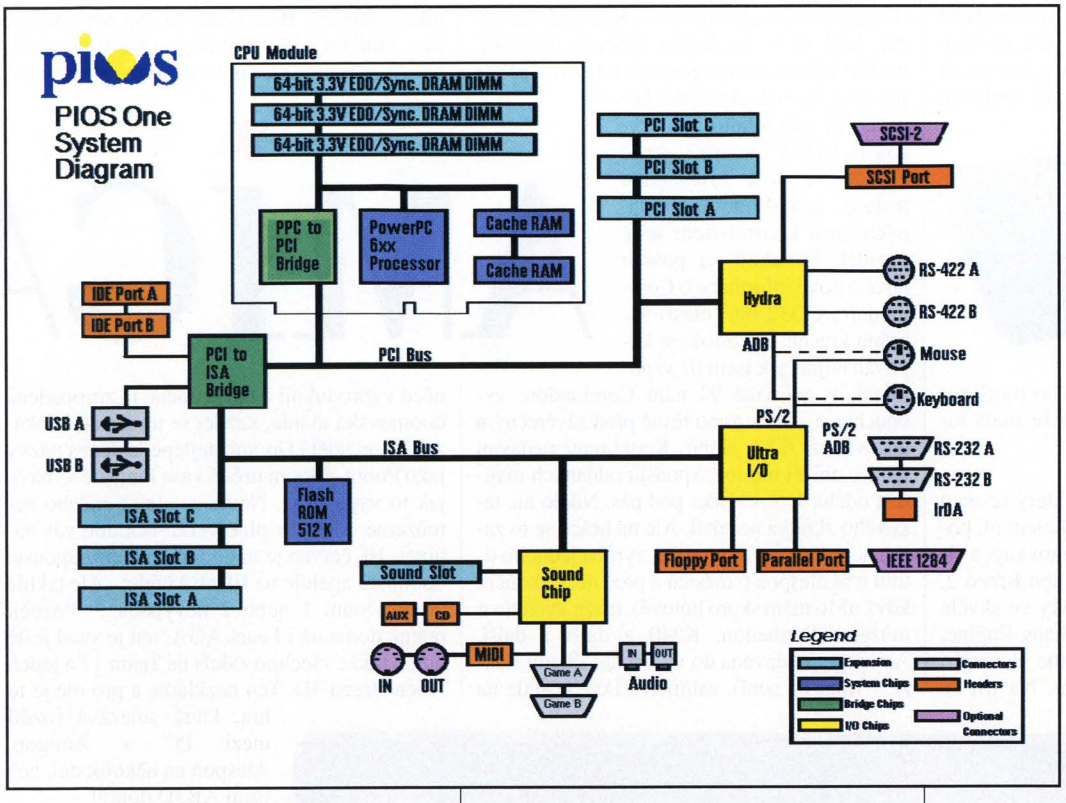
1994. 23. prosince 1993 je vydána legenda, která zablokovala celosvětovou síť. Doom. Zkáza, jež se zove, má na svědomí desítky případů, které se pracně nyní léčí v Bohnicích. I já jsem kouzlu této hry propadl, vzpomínám si na základní symptomy každého doomisty. Zarudlé oči, za pasem klasická bouchačka, na zádech brokovnice, kolem těla pás nábojů, snažíme se prostě podobat hrdinovi, co nás všechny spojuje. I na hodnocení je NĚCO vidět (Excalibur 98%, Score 93%). Kdybych ale věděl, jaké že to na Amize zanechá následky, osobně bych navštívil texaské ID Soft a pěkně jim to vytmavil. Apropos, konečně na jaře tohoto roku vychází CD32, v naší malé zemičce vyvolá hromadnou histerii, protože tolik prodaných kusů konzolí jsem ještě neviděl. Prosakují na povrch nové a nové informace o Commodore, CD32 má (musí) zabránit krachu, a přestože je kupován hojně, jak jsem již vzpomínal, v polovině 94 nám Commodore vybouchne a ještě k tomu těsně před závěrečným testováním AAA chipů. Konkurenti nedávají Amize ani tři měsíce. Spoustu oddaných majitelů odchází. Šok. Úder pod pás. Nikdo nic takového zkrátka nečekal. Ale na hrách se to zatím neprojevuje (to protože, výroba jednoho titulu trvá alespoň 6 měsíců a proč něco skončit, když už to mám skoro hotové), takže vychutnat můžeme Perihelion, K240 a další a další. Amiga je prodávána do vyčerpání skladů (takže v říjnu už není), zatímco CD32 je stále na

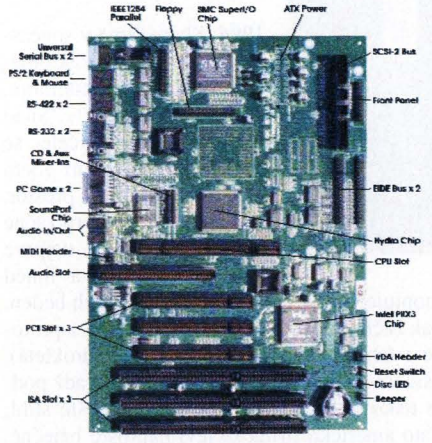


pultech, a tak se naň vyrábějí zpočátku nové gamesy, ale později jen remake starých her. Když minulý rok byla na zemi nirvána, musím tento právem nazvat peklem.

1995. První dva kvartály je to jen klasická přetahovačka na aukci, ha, vzpomínám, že i Samsung chtěl našeho miláčka (ale dopadlo by to stejně jako u Philipsů), Sony táhne do boje. Situace se neřeší a teď je ta pravá chvíle PC. Tam, kde je právě Amiga ve srabu, panice a ohrožení, nabízí PC klid a jistotu, a když zkusíme vzít v úvahu kolik odešlo nadšených vlastníků, jde z toho strach. Další zájemci se jen a jen hrnou. Nejlépe si stojí německý Escom/AG a díky tomu se v polovině 1995 stane vlastníkem. Z tisku chodí báječné zprávy, nabízet se budou (prý) C64 a Amigy 500, 600, 1200, dokonce se začnou vyrábět nové stroje. Abych to shrnul. Stroj od Amiga Technologies nebyl žádný, C64 = naprostá zbytečnost, A500 (600) se stejně neprodávaly a Amiga 1200 má úžasně slabou prezentaci. Málem jsem zapomněl na hry. Hromadný útěk všech větších firem, což vystihují slova hlavního manažera Blue Byte: „Když nevíme, jak to s Amigou bude, nemůžeme na ní nic vyrábět.“ Formují se sice nové skupiny, ale trvá než něco vyprodukují a navíc začne ta zpropadená doomovská mánie, každej se totiž snaží dokázat, že on udělá Dooma nejlépe, u dem s názvy jako Poom, Gloom určitě vaše fantazie vybaví, jak to vypadalo... Navíc se stejně ničeho nemůžeme dočkat v plné verzi. Nebudu vás napínat. 10. června je tu Gloom, u něhož spousta doomistů apeluje na Black Magic: „Ale takhle přece Doom 1 nebo 2 nevypadá...“ Později máme doma už i Fears AGA, ten je snad ještě horší, takže všechno záleží na Team 17 a jejich Alien Breed 3D. Ten nezklame a pro mě je to hra, která smazává rozdíl mezi PC a Amigou. Alespoň na několik dní, než jsem AB3D dohrál.

1996. Skoro jsme v současnosti, většina periodik omezila Amigy na minimum, jak jistě všichni víte. Snad jen Excalibur v čele se skvělým redaktorem Joem nechává životní prostor. V únoru nám Viscorp začne komplikovat život, nejprve koupí „jen“ značku a ihned montuje OS3.x do svých interaktivních beden, pak začne kupovat i celý AG/ESCOM, a protože i ten zkrachuje (Amiga je fakt prokletá), všichni si musíme oddychnout, poněvadž podle tiskových zpráv to prý Viscorp ještě stihl. Tato americká firma se jeví naprosto báječně, rozhovor opravdu nadchne snad i sebevětšího pesimistu, skoro se stává zázrak. Pak je ale objeven na internetu dopis od jednoho z bývalých zaměstnanců, nadšení pohasne, Viscorp stejně Amigu nekoupí (zbývá doplatit 20 miliónů, no, jim to někdo zaplaťte) a kolotoč je roztočen znova. Ale Quikpack (ten vyráběl pro AT A1200, A4000T) nezastavuje kupodivu výrobu, podporuje nás stále i v těchto krizových situacích novými A1200 (takže proto jsou na pultech stále AGA Amigy). Potom už nepřekvapí, když v období zimních radovánek se nabídne a snad i koupí Amigu. Nejsem prorok, sice Quikpack není největší, ale ze všech firem je snad nejoddanější a nejperspektivnější. A co se děje okolo her a firem? Vzniklo prázdné místo, které se snaží svojí tvorbou scelit zejména naši, věru, nadšení polští bratři, ale jaksi jim to moc nejde (deset titulů = jeden anglánskej výtvor). Vznikají národní hrdinové NEO (rakouský distributor, známý svojí kolísavostí), OTM (ten víc slibuje, než produkuje), Guildhall





Leisure (sloučil se s Black Magic), 5D Licenceware (neviděl jsem ani jeden opravdu kvalitní výrobek) a konečně Vulcan (na rok 1997 slibuje min. 19 titulů, to o něčem svědčí). Mezi tím plují a vyrábějí nezávislý vývojáři, takže není na co si stěžovat. Tímto souvětím bych rád skončil jednu časovou éru a předimenzoval se do jiného časového období.

ZTRÁTY: Přechod patnácti procent uživatelů z kupy lidí vlastních počítače Amiga, odchod všech větších počítačových společností, krach třech vlastnických firem (Commodore, AG/Escom, Viscorp) a neuvěřitelná psychická újma a zdecimování těch, co vydrželi. Zajímavá bilance, ne?

PŘÍTOMNOST

Díky, že jste to slaboduché tlachání vydrželi až sem, nyní to bude mnohem více zajímavější. Možná vás překvapí, proč moje maličkost vynechala Phase 5, jinak jasnou hvězdu na temném a smutném nebi. Protože celá přítomnost je skoro pouze o něm. Phase 5 byl založen v roce 1992-93 v Německu a je to snad jediný stálý výrobce turbokaret. Od rušných začátků, kde nabízel tyto doplňky pouze v jeho rodném státě, ušel opravdu velký krok a nyní zásobuje celou Evropu svými turbokartami a jinými zajímavými externími doplňky. Díky Phase 5 mají vůbec výrobci softwaru s čím pracovat, ve všech okolních státech už plných 70% vlastní nějaký výrobek, jenom u nás musíme počkat, až dostoupí evoluce a kýžené finanční prostředky. Pařit třeba AB3D2, rafinovaně ničit protivníky v BurnOut, zalétat na full screen 1x1 v Jetpilotu by se zkrátka bez 50 megahertz nedalo, co? Tak hoďme očko, co nám nabízí. Nejkvalitnější ve své cenové kategorii (6 300 Kč) je 1230/50 MHz + 8 MB Fast. Do nedávna vyráběl Phase 5 i 1230/28 MHz + 4 MB Fast za slušnou cenu okolo 4 500 korun, ty však po dvou letech prodeje zrušil a nahradil je pro našince příliš drahou 1260 za osmnáct tisíc korun. Nejnovějším výrobkem je 1240 do toweru, i když funguje i v základní Amize (stačí ji jen nazdvihnout, aby motůrek nebyl přehřátý). Pokud nějaký z těchto výrobků nemáte, můžete za a) závidět svým movitějším kolegům, jak hrají např. Burn Out, b) pracovat do zdechnutí a co nejrychleji něco sehnat, c) požádat (zase) rodiče o malou finanční výpomoc. Záleží jen na vašich podmínkách a situaci, ale věřte, že čas pracuje proti.

PowerPC karta. Dalším potěšujícím výtvorem od Phase 5 je PowerPC karta (měla by dorazit před letními prázdninami), postavena na dvou procesorech. 68060 nebo 68040 s daným PowerPC procesorem budou do paměti vstupovat nezávisle na sobě, do celého adresového rozsahu. Ačkoliv mají být montovány do A4000 nebo A 3000, jedna velice známá firma Micronik už ohlásila takové towery do A1200, aby tuto kartu mohli bezproblémově využívat i lidé, kteří nemají na drahou čtyřtisícovku. Kdo už má v Amize nějaký z jmenovaných turbokaret, může si jen koupit jeho PC protějšek a to v cenách od 1 000 do 1 500 DM. Kdo ne, musí si koupit oba procesory. Zde jen záleží na vaší peněžence (od 1 300 - 2 000 DM).

PIOS. Docela překvapuje i firma Pios. Sdružení bývalých zaměstnanců Amiga Technologies na Ce-bitu představilo svůj stroj PIOS ONE. (I když dnes již víme více o technických parametrech stroje PIOS ONE, nebudeme se jimi nyní podrobněji zabývat, protože se nejedná o takový převratný vynález, jakým by měl být A/box. Konstrukci PIOS ONE dostatečně dokumentují přiložené obrázky. -ml-)

A/box. Nejnovějším ohlášeným projektem je A/box a ten mi udělal opravdu velkou radost. Jen dodám, že je plánován na léto 1998. Podrobné informace o A/boxu naleznete na str. 72. Že by se opravdu znovu narodila Amiga?

BUDOUCNOST

Všechny naděje jsou vkládány do těchto třech výrobků (oprávněně), díky nimž by Amiga byla konkurence schopná. Samozřejmě, že 68060 taky nejsou pomalé, ale má je zatím menší počet majitelů, takže plánování programů a her jen na tento výrobek je nemyslitelné. Firmy už začínají volit kompromis (viz nová Aurora Works Interactive) a to tvorbou jen na 68030 a výše + CD-ROM, který se konečně ujal. I Team 17, Core Design, Millenium a jiní budou tuto zrychlenou Amigu podporovat úplně novými projekty. Totéž se děje i vývojářů různých grafických, hudebních a textových editorů. No uvidíme. Závěrem snad jen řeknu: „Amiga sice prodělala tvrdá léta, ale vypadá to všechno velice nadějně. Přežili jsme 3 roky, tak vydržme několik málo měsíců. Bude to stát za to. Uvidíte!“ **—Martin Tuček**

Autor je další čtenář - autor. Doslova nás zavalil množstvím zajímavých informací, které jsme si nemohli nechat pro sebe. Díky, Martine, za všechny amigisty a za odměnu ti zasíláme pár originálních her na Amigu.

Virtuální Realita 2

Mashitaka

Dnes je mnoho lidí, kteří věří ve sny a vize budoucnosti. Nicméně žijeme v době, kdy mají vize některých nadšenců ještě mnoho kroků ke skutečné realizaci. Virtuální realita patří právě nyní k oborům, které přitahují vizionáře a snílky jako vosy na med. Na výběr mají několik odstínů těchto vizí. Vraťme se o mnoho let zpátky, kdy bylo zaváděno střídavé elektrické napětí. Někteří lidé v tom viděli konec světa a dokazovali nebezpečnost tím, že připojili dráty k uším psa a zabili ho elektrickým proudem (od té doby se říká prodlužovačce „pes" -ml-). Jiní zas viděli v zavedení elektřiny vyřešení všech problémů. Totéž se opakovalo i při prvních krocích vývoje umělé inteligence. Virtuální realita je taktéž něco tak úžasného, že si těžko dokáže normální člověk představit, co taková dokonalá virtuální realita může způsobit.

Teledildonika (virtuální sex): Je jedna z prvních věcí, které lidi napadne při úvahách o virtuální realitě. Ono není moc nereálné představit si datový oblek pokrývající celé tělo včetně erotogeních zón, připojený přes počítač na druhého vzdáleného účastníka v tomtéž obleku. Nebo si můžete partnera nasimulovat pomocí počítače a řídit jeho chování. Také by nebyl problém vytvořit trojrozměrné prostředí, které by vás obklopovalo. Ale ouha, co hmat? Jak nasimulovat, že se někoho dotýkáte, cítíte hebkost kůže či tep srdce, nebo cítit, že na někom ležíte???, hmmm, tak to dnes ještě opravdu prostě nejde. Ale již dnes někteří lidé poukazují na možné důsledky této počítačové pornografie (společenské důsledky - kdo s kým spí, hospodářské důsledky - virtuální prostituce pomocí širokopásmových telefonních linek). Takže musím zklamat počítačové příznivce, kteří u svého „miláčka" prosedí většinu svého času: protože počítače, ani virtuální realita asi nikdy nemůže nahradit skutečnou realitu. A už vůbec se nemůže stát, že by se z vašeho počítače někdy stala sympatická, romantická blondýnka se zasněnýma modrýma očima. Zkuste se někdy místo do krásného 15" monitoru dívat radši do něčích očí, tedy pokud nějaké seženete (a co třeba králík? -ml-). Vždyť skutečná realita může být mnohem hezčí. Ale pozor, nelze používat LOAD, SAVE POSITION.

Zvyšování inteligence: První, co každého z vás při tomto nadpise napadne, je film Trávníkář, kde se z mentálně zaostalého stane díky nějakým mozkovým preparátům a virtuální realitě nadprůměrně inteligentní bytost. Ano, film to byl velmi zdařilý, ale realita je jiná. Počítač je nástroj, který pomáhá zvyšovat naši inteligenci zvětšením objemu informací, které můžeme současně pochopit a manipulovat s nimi. Lidský mozek je dobrý při rozpoznávání obrazců, hledání logiky, souvislostí, ale ne na pamatování, třídění velkého množství dat. V tom nám může počítač pomoci a tak zvýšit naše schopnosti. Virtuální realita činí tuto pomoc intenzívnější, protože umožňuje snazší a intuitivnější dialog s počítačem. Takže Virtuální realita působí jako zesilovač intelektu. Co z toho tedy plyne? Že hlupák, který jde a koupí si počítač, se nestane géniem, je to zas jen hlupák, ale s počítačem.

Takže kdy bude virtuální realita dokonalá? Cesta k tomuto dni je ještě dlouhá. Dojde na ní k masívnímu rozvoji komunikační techniky, vizuálních a dotykových zařízení, růstu výkonnosti procesorů a vývoji nových programů. Uvidíme, kdo bude vyvíjet tyto technologie a jak budou použity. Čistě teoreticky na tom budou nejlépe telekomunikační společnosti (i když ani dnes se jim nevede špatně, že?), které budou disponovat neuvěřitelnými objemy informací, přenášenými z místa na místo: trojrozměrné filmy, telekonference, přístup k vizuálním modelům světového finančního trhu atd. Jistě, v příštích deseti letech pomine vzrušení a zvědavost a začneme ji brát jako samozřejmost. Určitě se jednou splní ten sen o vytvoření světů z informací - svět spojující návrhy, realitu, abstraktní myšlenky a lidská přání. A to vše bude postaveno jen z křemíku a elektřiny.

Pokračování příště: Virtuální realita jako droga - může virtuální realita vyvolávat psychedelické zážitky podobné těm, které jsou vyvolávány halucinogeny, například LSD? (Mně stačí Excalibur. -ml-) Telerobotika - kam člověk nemůže, nastrčí robota! (V Excaliburu jich máme... ale jsou poruchoví! -ml-)

Pozn. Mám takový špatný pocit že v mém článku se velmi často vyskytují slova virtuální realita, takže od příště jen VR. **—Johny**

Chat, čili pokec

virtuální je dneska všechno. Demonstrace, noviny, kluby, cestovky, galerie, hospody i lidi.

Kdysi dávno se na prvních BBSkách objevilo něco, čemu dnes anglofilisti sayují (od slova say :-) chat (neplést s cheat) a my, (skoro) spisovně mluvící, tomu říkáme pokec. Taková BBS měla nejčastěji jen jeden, nebo dva modemy a tak tam mohli chatovat (česky kecat) jenom dva nebo tři lidi, počítám-li správce BBS. Řeknete si, co je na tom? Nebylo by lepší, kdyby si ty lidi zavolali? Proč se potřebovali zdržovat psaním na klávesnici a posíláním krátkých zpráviček přes - tehdy ještě pomalé - modemy?

Pokud se zamyslíte, přijdete na odpověď sami. Na BBSkách totiž uživatelé vystupují pod přezdívkami, čili ID. A když máte přezdívku Terminator II., nikdo neví, že jste ten Joska Frňák, který ze sebe normálně nedokáže vykoktat souvislou větu, ale jste TEN Terminátor II., který má ty perfektní vtípky a je hrozně zábavný. Nikdo ani neví, že jste ředitel české pobočky Microsoftu (pokud vás neprozradí přezdívka Bill II.) a tak si můžete naprosto svobodně pokecat o čemkoliv se studentem PFUK, který je možná taky Míra Sládků (nebo taky Grebeníčků :-), váš osobní zástupce, obávaný učitel matematiky, nebo CzERT.

Záhy po Internetovém boomu se chat objevil i na informační superdálnici. Milióny připojených lidí se chtěly vykecat a tak vznikl IRC - Internet Realy Chat. Na IRC serverech vyrůstala spousta IRC kanálů, zaměřených prakticky na vše. Tak třeba hacking, jídlo, warez, trhání muších nožiček, rychlé stroje. Začaly se vytvářet virtuální bary, kde se scházeli virtuální návštěvníci, pili virtuální nápoje a dávali si i virtuální facky... Na IRC je skvělá hlavně jakási (virtuální) přátelská atmosféra. Chápete a jste chápáni. Z důvodu pomalého spojení se pokec odehrává většinou pozdě v noci, takže to, co mluvíte, je taak trochu uvolněnější (ale nikdy ne ospalejší). Pokud se navíc účastníte na anglicky mluvícím chatu, získáváte jistou praxi v hovorové angličtině.

Jedinou nevýhodou je, že na IRC potřebujete speciální software (nejznámější je mIRC). I na to však někteří koumáci vyzráli a proto se začaly virtuální tlachárny šířit i na WWW. Většinou jsou připojené k jiné stránce, takže víte, že když chatíte, tak chatíte s lidma, kteří na tuhle stránku zabrousili, protože je zajímají hry od iD softu a ne nejnovější výsledky prezidentských voleb (a naopak). Nejznámější český WebIRC najdete na <http://irc.uzdroje.cz>, z něj je i naše ukázka, jestli se chcete o IRC dozvědět něco více, hoďte čučku (netskejp) na <http://service.felk.cvut.cz/~xkraus/irc.html>. Tak zas někdy na chatu!

—Kangaroo

```
01:13:22 bmw> ???
01:52:40 pilot> hallo, je tu kdos?
01:59:13 bmw> ???
01:59:44 bmw> pilote, vrat se!
02:11:54 Badry> BMW: JSI TU JESTE?
02:12:44 sf> cau odkud volas?
02:14:39 Badry> Takze tu neni nikdo a ani papuce?
02:15:30 Badry> Porad nic?
02:16:05 bmw> Badry?
02:17:25 badry > bmw jsi tu?
02:17:54 badry> Lasko neodchazej....
02:18:16 bmw> jsem
02:18:34 badry> Ty darebaku jakto, ze nepises jak bylo
co?
02:18:55 bmw> Badry, mas neco s e-mail?
02:19:12 badry> Mas tam mejl...
02:19:28 bmw> Tak je to lasko nebo darebaku? :-))
02:19:54 badry> Proc neco neni v poradku?
02:19:55 bmw> zrovna jsem ho dostala, a hned jsem
odpovedela, ale vratilo se mi to nazpet..
02:20:10 badry> LASKO
02:20:39 bmw> zkusim to znovu, poskej momenticek..
02:21:07 badry> Tak to ja nevim, dnes jsem dostal mejly
a dosly v poradku,
02:24:02 bmw> tak jsem to poslala znovu, mas to?
02:25:49 bmw> Bedry?
02:26:41 badry> Mel jsem telefon a tak jem vypadl...
02:27:32 badry> Lituji, ale nic tu nemam...
02:29:02 bmw> Tak ja jsem to zkusila jeste jednou..co
ted??
02:29:11 badry> Prave jsem ti poslal svuj E-mail
02:29:39 badry> NIC NIC NIC NIC
02:30:12 bmw> tvuj prisel safra, pockej ja to zkusim
test..
02:30:26 badry> :-) HA HA HA HA HA HA
02:31:07 badry> NEUMI POSILAT MEJLY HA HA
02:31:08 bmw> ted?
02:31:29 badry> NIC
02:31:43 bmw> Kdo? Ja no dovol?
02:31:51 badry> POrad nic
02:32:23 badry> Ja je posilam lehce....
02:32:33 bmw> Me to chodi na zpet...jako ze tva adressa
neexistuje...
02:33:31 badry> Zkus mi muj poslat na zpet RE-......
02:33:55 bmw> O.K.
02:34:28 bmw> prisel?
02:35:07 badry> Neprisel
02:36:12 bmw> vidis, me to prislo nazpet jako ze
neexistujes.. zkusim Ti to poslat pozdeji...
02:36:58 bmw> Badry?
02:37:37 badry> Nevadi.....povidej a prehanej jak
bylo,bylo ti smutno?
02:38:03 badry> Nevadi.....povidej a prehanej jak
bylo,bylo ti smutno?
02:38:23 badry> Nevadi.....povidej a prehanej jak
bylo,bylo ti smutno?
02:38:28 bmw> znas nejakou anglickou chat?
02:39:02 badry> No nasel jsem jich spoustu
02:39:21 badry> Uz te nudi cestina?
02:39:39 bmw> tak mi dej adressu a pujdem tam..
02:40:18 bmw> ne, nenudi pujdem na anglickou a zpustime
cestinu ne?
02:40:20 badry> Ne ne ja se stydim.....
02:41:18 badry> Musel bych neco najit a to chvilku
trva..
02:41:18 bmw> Stydis? Proc cestina je krasny jazyk :-)
02:42:22 bmw> prislo neco?
02:42:25 badry> Dejmi par minut
02:43:07 bmw> O.K.
02:46:06 badry> Bohuzel me venca vyhani, ze pujde za
chvili spat a tak budu asi muset koncit
02:46:37 bmw> Uz me to zacina svat vse co Ti poslu
prijde na zpet..
02:47:14 bmw> Safra, pockej ja slysim nejake divne
zvuky....
```

C H E C H T Y

Následující tři chechty zaslal Radim Janků z Březova.

Stádo slonů se žene za mamutem. Doženou ho, mamut se svalí a sloni ho kopou a dupou po něm. Když odejdou, mamut se zvedne, vida, že sloni nikde, tak zalamentuje: „Skíni jedni pitomí!"

Tak dědečku, líbilo se vám to divadlo?
Moc. Bylo to ohromné. Nejlepší byl závěr, to se rozdávaly kabáty a já mám tři.

Povídá dopravák řidiči: „Váš vůz je přetížen, dejte mi svůj řidičský průkaz!" „Ale proč?" brání se těžkotonážník, „vždyť ten váží jen několik gramů"!

No a my dodáváme:
Beruško, kam letíš?
No a co?

Chybová hlášení počítačů

- Soubor REALITA.DAT nenalezen. Zkusím obnovit Vesmír....
....soubor REALITA.SYS poškozen - nemohu obnovit Vesmír.
Stiskněte klávesu <Esc> pro reset Vesmíru, jakoukoliv jinou
pro pokračování.
- Chyba uživatele: Vyměňte uživatele a pak stiskněte libovolnou klávesu pro pokračování.
- Kontrolor pravopisu nenalezen. Stiskněte <CTRL>-<ALT>-<DEL> pro
pokračování.
- Záloha nebyla nalezena. A)bortovat, Z)kusit znova, S)rdeční záchvat?
- Špatně zadaný příkaz nebo jméno souboru. Běžte si stoupnout do kouta.
- Zavřete oči a stiskněte třikrát opatrně <Esc>.
- Nemačkejte klávesy tak silně. Bolí to.
- Měla jste poštu, ale správce si ji přečetl a smazal ji.
- Země je z 98% plná..., prosím, zrušte kohokoliv můžete.
- Možná máte poštu.
- CHYBA - STAV APATIE: Neobtěžujte se stiskem jakékoliv klávesy.
- Vaše heslo je žalostně obyčejné.
- Chyba 13: Nedovolená funkce mozku. Proces ukončen.
- Zásobník přetekl: Příliš mnoho palačinek.
'- Stiskněte <Esc> pro detonaci, jakoukoliv jinou klávesu pro explozi.
- SENILITA.COM nalezena... Nemám dostatek paměti!
- Svět bude ukončen za 5 minut. Prosím, odhlašte se!
- Pro pokračování stiskněte <F13>.

Jak vyplynulo ze společného výzkumu specializovaných týmů vývojového oddělení firmy I.B.M. a Apple, katedry otevřených mozků z University Of Singapore, špionážních jednotek firem Microsoft a Borland Intl., skupiny kolem vývojáře společnosti USRobotics pana D.B.L.Braina, komise pro rozvoj pružného myšlení britské Sněmovny Lordů, vysokého komisaře (1,95 cm) OSN pro ochranu vědomí, podvědomí, svědomí a černého svědomí pana I.Q. De Fifthy, a konečně zástupce vrchního velení Pentagonu gen. mjr. I. M. Vůla, je kapacita lidského mozku z percentuálního hlediska rozdělena takto:
- 7% (!) zabírá vlastní operační systém
- 2% jsou věnována obslužným TSR rutinám a driverům
- 1% obsazuje tabulka přerušení
To je oněch „využitých" 10% mozkové kapacity. A teď dále:
- 85% je vyhrazeno virtuálnímu disku, který obsahuje sadu programových balíků, jako např. komunikační program pro bezdrátové dálkové spojení (Telepatia 2.1), elegantní fligth simulator (LevitMania 4.0), velmi účinné antivirové programy NoAIDS 1.0 a SartanKiller Plus, vědecký kalkulátor OneAndOne II, a nesčíslné množství drobných utilit (např. KardioDebugger, HairColorChanger apod.)
K velkému zklamání výzkumníků se však ukázalo, že všechny tyto
softwarové produkty jsou kryty passwordy, které se nepodařilo objevit.
Zbylá kapacita mozku je rozdělena takto:
- 11% tzv. Extended Visual Memory (většinou ale velmi slabá a plná vadných sektoru)
- a zbylých 9% je zatím nevyužito a slouží občas jako doplněk pro prvních 10% v řídkých případech větších myšlenkových procesu na úrovni operačního systému (ze známých osobností těchto 9% využíval pouze A.Einstein a L. Da Vinci).
Výzkumníci dále objevili množství slotů pro přídavné paměťové karty, SoundBlaster, myš apod. Po skončení práce se vědci rozešli ve velmi špatné náladě a za hysterických výkřiků gen.mjr. I.M. Vůla, který vyhrožoval jaderným útokem, jestli mu nebude objasněno, o co vlastně šlo.

V MLÁDÍ JSEM SE UČIL DOSAŘEM

(melodie: Premier: Hrobař)

V mládí jsem se učil na DOSu,
často jsem se vrtal v BIOSu
command.com to byl můj ideál.

Že do módy přijdou Windowsy
Microsoft je rychle vybrousí
toho bych se nikdy nenadál.

Že do módy přijdou okýnka
říkávala moje maminka,
drž se hochu Windows radila.

Na každém stole bude pécéčko,
na všech servrech běhat NTéčko,
na Microsoft vždycky věřila.

A tak já se rozhod' dělat pro Billa
tahle práce, ta mě chytila
v Microsoftu svý dny prožívám.

S bílou myší, s černým kurzorem,
v novejch Windows s širším obzorem,
po Infohighwayi často jezdívám...

Na na nanana na na nana naaaa...

Microsoft, DOS, Windows 95

Na jakém hardware běží Windows 95 nejlépe?
Odpověď: Na diaprojektoru.

Víte, co máte, když vezmete list bílého papíru?
Morální kodex Microsoftu.

Víte, jakým příkazem se spouští emulátor XTéčka?
Příkazem win <Enter>.

Slyšeli jste o křišťálové kouli od Microsoftu?
Zeptejte se ji na něco a ona odpoví: „Nelze odpovědět. Přidejte 20 MB RAM a zkuste to znova".

Víte jaký je rozdíl mezi Windows95 a jablky?
Odpověď: Jablka padají jen na podzim.

Víte, jakým příkazem (v DOSu) zablokujete klávesnici?
Napíšete CRASCH a odentrujete desetikilovým kladivem.

Znáte nejstrašnější a nejrozšířenější bootovaci vir?
Přece MS-DOS!

Co znamená nápis „Intel Inside"?
Odpověď: Varování.

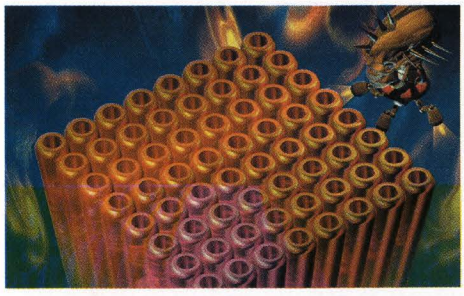
Bill Gates umřel a stojí před nebeskou branou. Svatý Petr se snaží rozhodnout o tom, jestli ho pošle do nebe nebo do pekla a říká: „Víš, Bille, s Tebou je problém. Ty's vymyslel MS-DOS a Windows, za což jednoznačně patříš do pekla. Na druhou stranu jsi způsobil, že skoro každý má počítač doma. Za to bys patřil do nebe. Tak víš co, nechám to na Tobě, vyber si sám."
Bill, jako správný obchodník, nechtěl koupit zajíce v pytli, a tak požádal Svatého Petra, aby mu obě varianty předvedl. Nejdříve šli do pekla. Tam bylo báječně. Vana s horkou vodou, sprchy, muzika, krásné prostředí. „To není špatné," myslil si.
Potom přišli do nebe, tam to taky nebylo špatné, ale byla tam nuda.
Bill řekl Svatému Petrovi ať se nezlobí, ale že by raději šel do toho pekla, protože nebe je nuda a v pekle to vypadá mnohem zábavnější...
I stalo se tak a Bill přišel do pekla...
Po půl roce jel Svatý Petr na inspekci do pekla a uviděl tam Billa přikovaného ke zdi, čerti ho pálili žhavým železem, prostě hrůza hrůz. Bill, když Svatého Petra uviděl, na něj zakřičel: „Svatý Petře, co's mi to předváděl, vždyť v tom pekle je to strašný!"
A Petr mu říká: „Sorry, Bille, ale to byla DEMO verze."

JAK DÁL?

NÁVOD

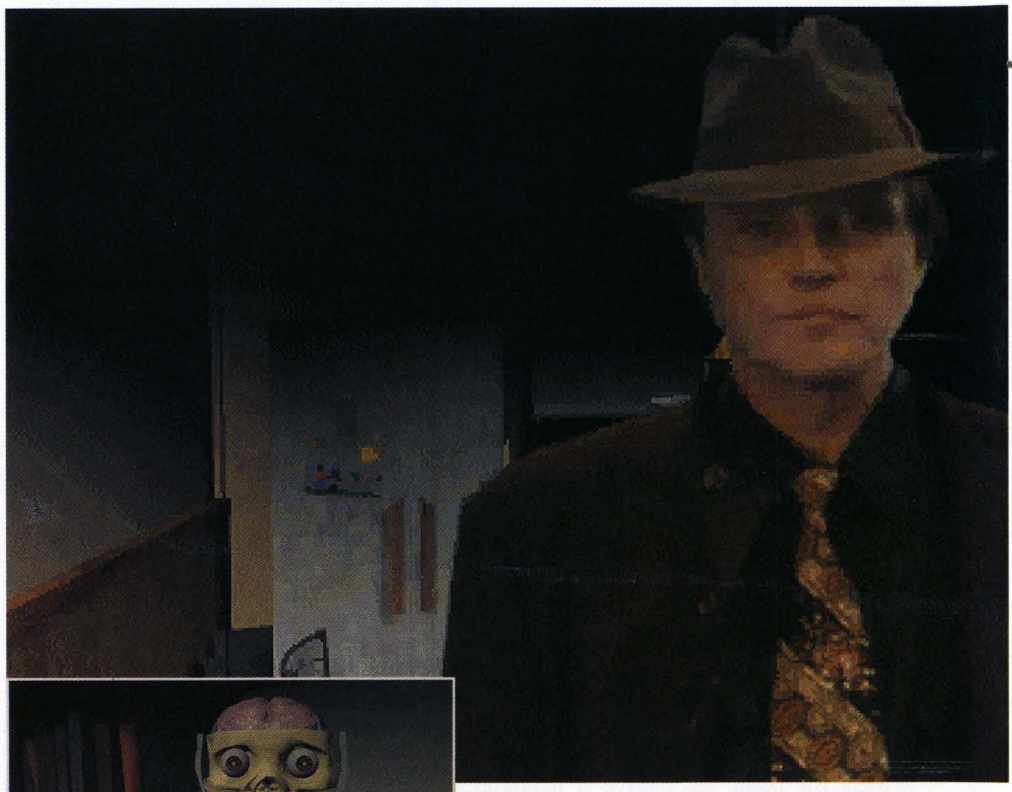
Ripper

Ripper je rozdělen na čtyři části: Prolog, ACT I, ACT II. a ACT III., přičemž ten první je nejtěžší. Návod je konstruován pro obtížnost hlavolamů medium a soubojů easy.

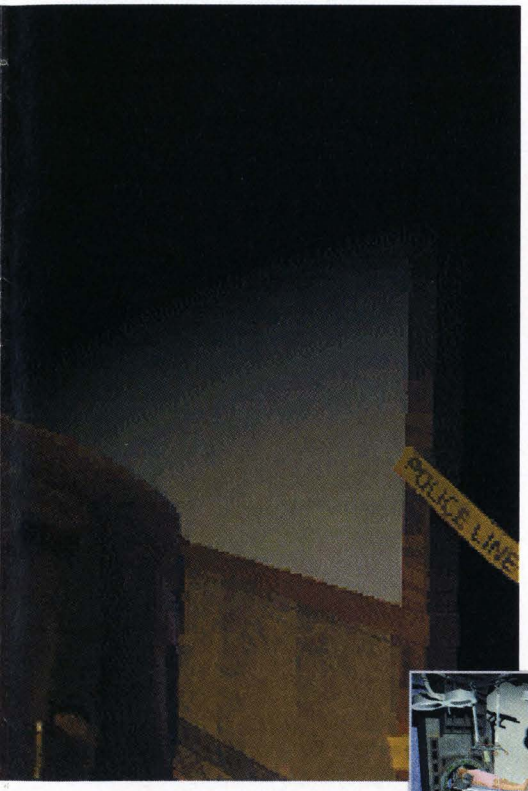


PROLOG: Až přijdete do místnosti, podívejte se na pěkně zkrvavený počítač. Promluvte si s Magnottem v levo a až rozbije hrníček, tak ho seberte a složte dohromady. Začněte od zdola. Pak promluvte s Karlem. Vypadněte z místa činu a dejte se na jediné místo, označené na mapě.

ACT ONE: Až přijedete na policejní stanici, tak si promluvte s vrátným Brannonem, stojícím za pultem hned naproti. Pak jděte do Maggnotiho kanceláře, která se nalézá hned vpravo vedle. Na stole leží dva papíry. Oskenujte je do svého počítače. Hoďte pokec s Maggnotim, který vejde do místnosti. Vyptejte se ho na všechno. Dozvíte se od něj něco o té vraždě. Odjeďte do nemocnice Tribecca Center, kde leží vaše milenka Catherin. Vlevo od vás sedí recepční. Promluvte si s ní a pak vyjeďte nahoru do prvního patra. Vydejte se doprava. Promluvte si s doktorkou Burtonovou a doktorem Cabelem. Koukněte na obrázek Rippera, visící na stěně a hologram pod ním. Vraťte se do výtahu a sjeďte úplně dolu do márnice. Uvidíte pitvajícího doktora Farleye. Promluvte si s ním. Teď opusťte nemocnici a jeďte do redakce (NEWSROOM). Vydejte se doprava a rovně. Promluvte si s Benem - šéfredaktorem. Běžte ke stolu vaší milenky Catherin. Důkladně si pročtěte její adresář. U svého stolu si trochu pohrajte s virtuální realitou. Tam jděte do redakční knihovny. Promluvte si s knihovnicí a seberte virtuální seznam telefonních čísel. Tady je druhá hádanka. Trvalo mi dlouho, než jsem na to přišel. Výsledné číslo je HC2021R. Ještě pořád ve virtuální realitě se jděte podívat na virtuální stránku vašich novin. Pak opusťte virtuální realitu. V pokoji Catherin se podívejte na tyč, tabulku s krystaly, přání k narozeninám a plakát souhvězdí. Nyní na vás čeká další složitá hádanka. Krystaly poskládejte tímto způsobem: 1:3, 2:2, 3:4, 4:6, 3:8, 5:2, 5:9, 6:4, 7:7, 7:9, 8:5, přičemž první číslo vždy značí řádku a druhé sloupec. Paprsek světla z lebky vám osvítí knihu, která se jmenuje nečekaně HOROSCOPE. V obchodě Soap Beattyho si promluvte se Soapem. Otočte se směrem na dveře a v knihovně najděte manuál k nějakému počítači. Okopírujte si ho. Odcestujte do domu pana Wofforda, který je na mapě označen jako Wofford Cottage. Promluvte si s jedním z bratrů (ten druhý je už pod drnem). Za vámi, uprostřed místnosti, jsou nějaké žárovky. Je jich tam pět. Tři z nich jsou však nefunkční, a tak je musíte vyměnit za „zdravé". Běžte do obýváku. Na stěně visí několikery hodiny. Kukačky nastavte na 8:35, další 14:35 a poslední egyptské 9:35 PM. Další hádanku máte za sebou a s ní i první žárovku. Teď se podívejte na stolek. Je zde hádanka, kde musíte míček dostat do dolního pravého rohu. To uděláte tak, že přepnete 1, 2 a 5 na zapnuto. V dalším kole 4 na zapnuto a 2, 5 na vypnuto. Za odměnu dostanete další žárovku. Dále se podívejte na mincovník. Do strojku nastrkáte mince 25, 10 a 5. Do inventoráře putuje třetí a zároveň poslední žárovka. Běžte k žárovkám a ty nefunkční vyměňte za normální. Teď zapněte vypínač a jen koukejte, co se bude dít dál. Heslo je VULCAN. Pomocí počítače se podívejte do virtuální reality. Dojděte k Woffords Well a dovnitř se dostaňte pomocí hesla, které jste dostali od žárovek. Nejprve se podívejte na model starobylého města. Opusťte Woffords Well a po-

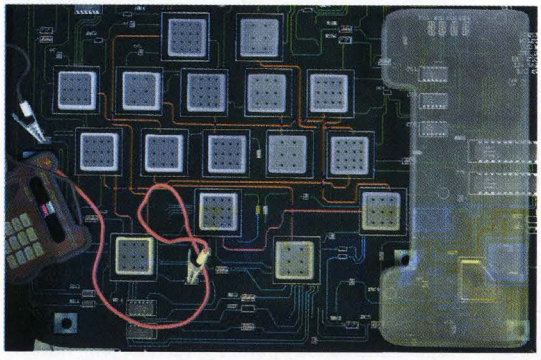


dívejte se na Catherines Well. Tady jsem na heslo přicházel poměrně dlouho. Je to HOROSCOPE. Teď si užijte svůj první virtuální zápas. Po vyhraném zápasu si ofoťte Catherinin deník. Je zakódovaný a bude trvat hodně dlouho, než si ho přečtete. Jděte do Cafe Duchamps. Nejprve promluvte s barmanem a Nelsonem. Teď jděte k Falconovi a promluvte s Twigem. Vraťte se do redakce Virtual Herald a zapněte si svou virtuální realitu. Nalogujte se do Falconnetis Well. Použijte při tom heslo CIRCUS MAXIMUS. Po vaší výhře se odlogujte a vraťte se k virtuálnímu machrovi Falconovi Eddiemu. Trochu s ním pokecjte a poslouchejte pořádně, protože se dozvíte opravdu hodně nových věcí.



ACT TWO: Nejdříve se znovu vydejte do nemocnice Tribecca Center. Promluvte s recepční a výtahem vyjeďte za Catherin. Promluvte si s Eddiem a doktorkou Burtonovou. Odskočte si do virtuální reality Cathriina mozku. Pokuste se s Catherin pokecat. Nejspíše se vám to nepovede. Odejtěte do normálního světa. Sjeďte výtahem do márnice. Promluvte si s Bobem. Odcestujte na stanici a zase si promluvte s recepčním. Zaběhněte do místnosti, kde se odehrávají výslechy. Pozorujte Magnotta, jak vyslýchá nějakou osobu. Vždy, když vám komisař okénko zavře, otevřete si ho znovu. Teď se vraťte k recepci a se stolu seberte kartu. Běžte do kartotéky a pomocí karty si přečtěte Magnottovi spisy. V inventoráři máte Catherinin diář. Pomocí hesla, které najdete ve spisech, ho můžete dekódovat. V jejím apartmá si znovu projděte osvětlené knihy. Jak jste si již všimli, máte před sebou další hádanku. Řešení je následující: 1, 5, 5, 3, 6, 2 po směru hodinových ručiček. Do počítače vložte CéDéčko, které jste získali vyřešením hádanky. Na novinách u Catherin na stole v práci leží kalkulačka. Opište

do ní rovnici, která se objevila na monitoru počítače po „požití" CéDéčka. Seberte čipy. Vyjeďte do Magnottiho kanceláře. Čipy použijte na doutníky. Jeďte do Tribecca Center a znovu promluvte s recepční. Přičemž jí se stolu ukradněte kartu. Vyjeďte do prvního patra. Jděte v levo. Stejně tak, jak to znáte z filmů, otevřete pomocí karty zámek. Odposlouchávací nařízení namontujete tak, že ho nasadíte do oka lebzny. Do notebooku si okopírujte poznámku v knížce a dokumenty na stole. Rozjeďte se do posilovny, kde najdete doktorku Burtonovou. Promluvte s recepční a okoukněte evidenci. Teď si promluvte s doktorkou Burtonovou. Rozjeďte se na University. V kabinetě si promluvte s učitelem Bechem. Podle jeho navigace najděte nástěnku. Je tu nový logický úkol. Seřaďte nápisy tak, by dohromady dávaly větu „Webb runners the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month". Takže je seřaďte podle čísel napsaných v jejich dolních částích takto: 4, 50, 14, 42, 86. Vydejte se na Web Runners Loft. Dveře otevřete kódem 4, 50, 14, 42, 86. Promluvte si s Kashi a koukněte se na nástěnku, na které jsou pověšené nějaké fotografie. V redakci se zase nalogujte do svého počítače. A jděte na schránku Webovských Běžců. Heslo je ANACHRONY STATION. Složte obrázek pavouka. Odlogujte se z VR a vraťte se Web Runners Loft. Až Magnotta odejde, všechno prohledejte. V posilovně si zase promluvte s Burtonovou. Teď si zaskočte pohovořit s Eddiem. Znovu se rozjeďte na stanici a promluvte s recepčním a Magnottem. Vraťte se do špitálu, kde leží Catherin a v márnici si zase promluvte s Bobem. Opravte počítač podle manuálu. Hádanku vyřešte takto: 1 řada -K-D, 2. řada-E-H-M-P-F, 3. řada-A-J-G-O-N, 4. řada-I-L, 5. řada-B-C. Jeďte do márnice zvířat. Dveře jsou, ale hlasově zamčené. Jeďte tedy za Soapem. Svým počítačem se nalogujte do VR. Jděte do Virtual Library. Půjčete si Audio Editor. Promluvte si s Burtonovou v posilovně. U zamčených dveří poskládejte z doktorčiny angličtiny větu „This is doctor Burton. Open up." Takto složenou frázi přehrajte a dveře se samy otevřou. Všimněte si páček. Nastavte je tímto způsobem: první dolů o čtvrtinu, druhý dolů tři čtvrtiny, třetí dolu o dvě čtvrtiny. Prohlédněte si deník Catherin. Pomocí hesla leather apron se ve VR nalogujte k Ediemu. Vyřešte primitivní logický problém. Opusťte VR a zaběhněte do posilovny promluvit si s Burtonovou. Znovu odjeďte do nemocnice. Pokuste se nalogovat Catherin do mozku. Promluvte s ní. Až skončíte, promluvte si ještě s doktorem. Až vás někdo zavolá pomocí WACu, dejte si s ním sraz.

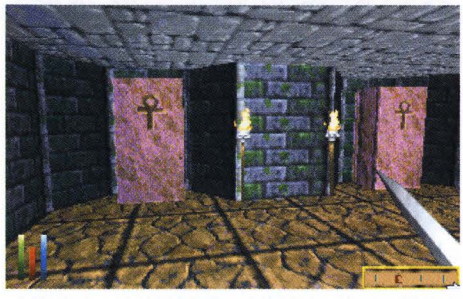


ACT THREE: Odjeďte do bytu komisaře Magnottiho. Další hádanka. Pomocí zadání kódu musíte projít dveřmi. Podívejte se na obvody vedle dveří a hádanku vyřešte. Protože se generuje, není možné napsat vám kód. Uvnitř si z Magnottiho Wacu data do svého. Teď se vám dekódovala další část Catherinina deníku. Spolu s ní si pročtěte i Magnottovy záznamy. Nalogujte se do VR a znovu navštivte Eddieho (Leather Apron). Další hádanka. The next job.. VanGogh, I keep hearing.. Home Repair Good Luck, Rabbits Foot I have lauged.. Auto racing that joke.. Epileptic keep this letter.. Keeping sharp I am down on.. Neo new age grand work..Earn thousands i saved some.. Hemorraghing, I gave lady.. Duchess how can they.. Fly fishing i love my work.. Phoenix you will soon hear.. Role playing red ink.. Deficit. Seberte disk. Ve VR zaběhněte k Woffordovi a promluvte s Hemiltonem. U Edieho si poslechněte disk a vypadněte z VR. Běžte do nemocnice Tibecca Center. Promluvte s doktorem o Catherin. Na počítač napište 11/18 a 11/23. Znovu si promluvte s ošetřovatelem. Pomocí VR si zase promluvte s Catherin. Odjeďte do banky Otevřete Catherininu schránku pomocí čísla 185621. Papír oskenujte do Wacu. Ve VR zajděte ke Kanovi. Heslo je Digital Eden. Pak se dostaňte k Isis s heslem Psy Bard. Další hádanka: Odpověď je Horus. n5l (nahoře pátý z leva), p5shora, d2p, d3l, d3l. Promluvte s Hamiltonem. S pomocí hesla Pegasus jděte do Weapon one. Tady je další hádanka. Jsou to šachy. Tady vám poradit nemohu. Běžte do Weapon two. Heslo orestes. Střílejte do očí. Po vašem vítězství naběhněte do Weapon three. Heslo odysseus. Zase se snažte zasahovat oči. Nalogujte se k Barmanovi (barman4). Další sama se generující hádanka. Poraďte si sami. Do Wacu nahrajte další list. Zase zaběhněte ke Kanovi. Promluvte s ním. S heslem exterminator zaběhněte do anti-viral software. Další hádanka: ldlddldrrrdbdrlrdd. L = left, D = down, R = right, B = back. Nalogujte se do Warp Space Well (warp). Prohlídněte si záznamy a vypadněte z VR. V redakci si okopírujte editor. Až vám zavolá doktor, vydejte se do nemocnice. Whitechapel. Poskládejte karty podle tohoto pořadí: Seasons, fear, reaper, wind, sun, rain. Zlikvidujte rippera a jděte se vytahovat, že jste tuhle hru dohráli bez návodu. **—Lobin XXV.**

RADY

Daggerfall

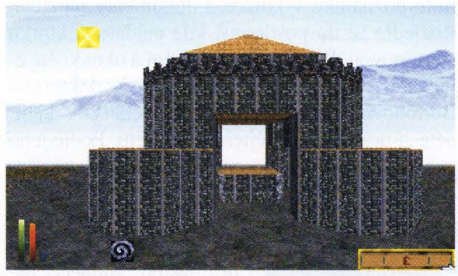
TES: Daggerfall (recenze Excalibur 58, str. 42) je bezesporu jedním z nejrozsáhlejších, nejkomplexnějších a nejpropracovanějších dungeonů vůbec. Má v sobě mnohá skrytá tajemna, na která se hned tak nepřijde. Abyste hraní neměli tak těžké a neřítili se neznámem, připravil pro vás čtenář a nyní i autor **Jan Kálal** soupis rad, které vám znatelně ulehčí hraní a pomůže pořádně pochopit systém hry a přímo ji samotnou.



SPOLEČENSTVA. Každá postava může být členem tří společenstev (jako Mages Guild, Dark Brotherhood...), jednoho rytířského řádu (Knights nebo Order of...) a kostela (Temple of...). Poslední patche prý umožňují přijetí i do více kostelů a rytířstev najednou, ale to bude nejspíše jen nějaká fáma.

Pro přijetí je zapotřebí: VYHLEDAT ONO SPOLEČENSTVÍ - stačí se poptat lidí na ulici a oni vás již nasměrují, teda většinou, existují totiž výjimky jako Dark Brotherhood nebo Thieves Guild. Pro přijetí do prvního z nich musíte zabít tři nevinné lidi (případně patnáct stráží) a splnit vstupní úkol (dát někomu do vína jed - když nalejete do kalichu jed, zůstane vám v inventoráři, nezapomeňte ho tedy potom položit na jeho místo).

Thieves Guild vás kontaktuje po tom, co odcizíte 10 váčků (peněženek), prostě když desetkrát někomu úspěšně vyberete kapsy. Záměrně říkám někomu, jelikož ten někdo může být jak spořádaný občan, klidně také nestvůra v dungeonu (která na vás, v případě neúspěchu, nezavolá stráže).



SPLNIT VSTUPNÍ ÚKOL, NEBO SE JEN PŘIHLÁSIT - je možné, že vás guildy nebudou chtít vzít do svých řad. Pak je to ze dvou důvodů. Buď u ní máte špatnou reputaci a musíte si ji zlepšit splněním úkolu (stačí také určitou dobu počkat, po čase se totiž vrátí zpět na nulu) (REPUTACI u toho či onoho lze zjistit a měnit pomocí *reputation editoru*, který naleznete na WWW adresách, které uvedu na závěr), anebo pro ně nejste dost dobří. To znamená, že schopnosti, kterých si toto společenství cení, nemáte dostatečně vysoké. Abych jen nemluvil, tak uvádím tabulky. V jedné naleznete dovednosti, které lze v rozličných guildách uplatňovat, v té druhé potom najdete, co potřebujete pro dosažení určité hodnosti (RANK) ve společenstvu.

Ta první je víceméně jasná, je v ní výčet guild a dovedností, ze kterých si můžete vybrat tu *hlavní* a *další* - ty pak rozvíjíte. Tím jsem částečně vysvětlil i tabulku druhou. K ní ještě tohle: *reputace* se zvyšuje plněním úkolů (splnění jednoho vám přidá +5 k REP), pokud tedy splníte 18 úkolů a budete mít odpovídající stupně dovedností, tak se, po promluvení s kýmkoli z guildy, stáváte nejvyšším papalášem společenstva. Jedna rada, jako úkol se počítá (teď uvedu příklad Mages Guild, která má úlohy nejvariabilnější) vyvolaní klasického kouzla **OPEN**, stejně jako několika hodinové bloudění podzemím za cílem získání nějaké ingredience. Za pomoci SAVE se tedy těm těžkým úlohám můžete vyhnout a vyšší titul získáte s menší námahou. Povýšeni můžete být maximálně jednou za 28 dní a tak se vyplatí vyčkávat.

Guildy vám, podle vašeho místa v jejich hierarchii, nabízejí rozličné služby. Hned po vstupu do Mages Guild můžete nakupovat a vytvářet kouzla, za úplatu vám identifikují magické předměty a umožní vám trénink. Později budete moci využívat jejich knihovny, nakupovat (CONJUCTER, 4) a vyrábět (ENCHANTER, 6) magické předměty, vyvolávat deadry (démoni, kteří vědí o mocných magických předmětech, artefaktech - o nich až za chvíli), dále vám dovolí používat TELEPORTACI (přenesení zdarma a v nulovém čase na libovolné místo Illacké zátoky) a dají vám 24 hodinový přístup do všech svých poboček. Dark Brotherhood taktéž povoluje trénink, později i koupi a výrobu lektvarů, přístup na hřbitov (?) a službu SPYMASTER. Fighters Guild umožňuje přespání zdarma ve svých prostorách a ze začátku je výborným místem pro trénink (viz JAK BÝT LEPŠÍ). Jakožto člen rytířského řádu máte zadarmo přespání v hospodách (jen v domácím království řádu a při cestování na mapě) a můžete, za zásluhy, získat i dům. Takto by se dalo pokračovat ještě notnou chvilku...

Nelíbí se vám společenstvo, do kterého jste vstoupili a chcete vystoupit z jeho řad? Žádný problém, stačí pouze přijímat úkoly a následně je neplnit. To by v tom byl čert, aby vás nevyrazili :-).

DUNGEONY. Daggerfallské dungeony jsou ty nejrozlehlejší, které jsem kdy viděl. Díky

POTŘEBNÉ DOVEDNOSTI

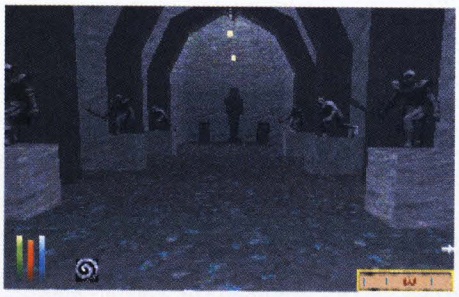
ŘÁD DOVEDNOSTI	
Akatosh Chantry	DESTRUCTION, ALTERNATION, LONGBLADE, DEADRIC, DRAGON, STEALH RUNNING
Dark Brotherhood	SHORT BLADE, ARCHERY, BACKSTAB, STREETWISE, STEALTH, CLIMBING, DESTRUCTION, DEADRIC, CRITICAL STRIKE
Fighters Guild	BLUNT, AXE, ARCHERY, SHORT BLADE, LONG BLADE, GIANTISH, ORCISH
Host of Horn	LONG BLADE, ARCHERY, CR. STRIKE, ETIQUETTE, MEDICAL, GIANTISH, DRAGON
House of Diabella	ETIQUETTE, ILLUSION, RESTORATION, LONG BLADE, LOCKPICKING, ORCISH, NYMPH, DEADRIC
všechny rytířské	LONG BLADE, ARCHERY, CRITICAL STRIKE, řády a ORDERY ETIQUETTE, MEDICAL, GIANTISH, DRAGON (pouze jiný název) vyjma Order of Arkay
Mages Guild	DESTRUCTION, ALTERNATION, ILLUSION, MYSTICISM, THAUMATURGY, RESTORATION (šest škol magie)
Order of Arkay	DESTRUCTION, RESTORATION, MEDICAL, AXE, SHORT BLADE, BACKSTABBING, DEADRIC
School of Julianos	THAUMATURGY, MYSTICISM, ALTERNATION, SHORT BLADE, IMPISH, DEADRIC, LOCKPICKING
Temple of Kynareth	JUMPING, RUNNING, DODGING, ARCHERY, HARPY, DRAGON, DESTRUCTION, ILLUSION, CLIMBING, STEALTH, DEADRIC
Temple of Mara	MEDICAL, STREETWISE, ETIQUETTE, ILLUSION, RESTORATION, ARCHERY, CR. STRIKE, NYMPH, HARPY, DEADRIC
Temple of Stendarr	MEDICAL, RESTORATION, BLUNT WEAPONS, AXE, DODGING, CRITICAL STRIKE, DEADRIC
Temple of Zenithar	STREETWISE, MERCHANTILE, ORCISH, HARPY, GIANTISH, SPRIGGAN, CENTAURIAN, DEADRIC, THAUMATURGY, BLUNT WEAPONS, PICKPOCKETING
Thieves Guild	LOCKPICKING, PICKPOCKETING, STREETWISE, STEALTH, CLIMBING, BACKSTAB, SHORT BLADE

X(n)enginu také ztrácejí plochost, která je klasická pro většinu ostatních CRPG. Kvůli tomu se však jejich prolézání stává peklem na mnoho hodin :-o. Pro přehlednější orientaci je dobré používat pravidla pravé ruky. To znamená, že jdete vždy doprava, v místnostech chodíte jen do pravých dveří atd. Potom změníte směr a děláte to samé, ovšem opačně (vždy doleva). No, stejně chodím většinou podle vlastního instinktu. Zjistil jsme také, že hledáte-li něco, je záhodno prohledat co nejdříve okolí vchodu, hledaný předmět totiž většinou (!) leží tam. Být vámi, pořídil bych si co nejdříve kouzla, která jsou pro dungeonování velmi potřebná. Jsou jimi WATER BREATHING a WATER WALKING (často totiž narazíte na vodní lokace), LEVITACE (usnadňuje pohyb), SLOWFALL a LIGHT (tma je nepřítel).

HODNOSTI

HODNOST*	REPUTACE	HLAVNÍ DOVEDNOST	DALŠÍ DOVEDNOST
0	0	22	4
1	10	30	8
2	20	38	12
3	30	46	16
4	40	54	20
5	50	62	24
6	60	70	28
7	70	78	32
8	80	86	36
9	90	94	40

* Název hodnosti se liší podle společenstev, proto udávám pouze její číselnou hodnotu (jakoby level)



Dávejte pozor a pečlivě zkoumejte zdi. Nalézají se zde různé přepínače - páky, louče (SHEDUNGETH) nebo lebky. Tajné dveře máte možnost vidět na mapě. Použijete-li přepínač, jeho účinek se projeví nejspíše v jeho blízkosti. Teleporty vypadají jako zazděné dveře. Některé se aktivují pouhým kliknutím, vběhnutím nebo vejitím. Jiné se musí nejdříve spustit přepínačem a někdy tyto dveře nejsou ničím. Teleportem je však i lebka levitující ve vzduchu.

O dungeonech se toho už víc říct nedá, důležitá je taktéž spolupráce s mapou, jak ve 2D, tak i ve 3D modelu.

BOJ. Dobrou bojovou taktikou pro boj tváří v tvář je tahle: dva seky zbraní a krok zpět - ZNOVU, až do zneškodnění protivníka. Uvidíte-li nějakého LICHE, ihned zakouzlete *shield* a *spell shield*, přitopte mu také hned takovým *firestormem*. Chcete-li ho zneškodnit mečem, přilevitujte k němu u stropu (snižuje to pravděpodobnost jeho kouzel). Na ANCIENT VAMPÍRY platí zase *resist shock*, pak jsou docela v pohodě, pro obyčejné upíry použijte taktéž *spell shield*. Před silnějšími protivníky se můžete také znevidetelnit, jsou-li to kouzelníci, tak na ně použijte *silence*. Snažte se také co nejdříve získat co nejlepší DIA-KATANU, se svojí (na 8. levelu v **Odd Blades** zakoupené) *Dia-Katanou* (Deadric) zabiji Ancient Vampíra 3-4 ranami. Zbraně, jako je luk, používejte jen, když je od vás příšera nějak oddělena.

NESTVůRY. *Vysvětlivky*: Schopnosti a poznámky jsou psány zkratkovitě. Je-li ve schopnostech psáno *mitril+*, znamená to, že ona potvora je zranitelná pouze zbraněmi vyrobenými z mithrilu nebo lepšími. Hvězdička označuje schopnost kouzlit. Jsou-li zde názvy kouzel, jsou to kouzla užívaná nestvůrou. V poznámkách jsou většinou psána zaklínadla sloužící k rychlejšímu ukončení života stvůry a vašemu přežití, plusy či mínusy (případně 0 - střed) značí tuhost potvory. Přenáší-li nestvůra nemoc, vampírismus nebo lykantropii, má v poznámkách uvedeno **n**(pravděpodobnost) = nemoc pravděpodobnost získání - **v** je pro vampírismus a **l** pro lykantropii. Spell reflection/absorbtion je parametr znamenající výhodnou užitelnost

obrany před kouzly, jejich odrážení nebo pohlcování - zkratka SPELL R/A.

NEMOCI. *Vampírismus* a *lykantropie* se dají, stejně jako ostatní nemoce, léčit v raném stádiu lektvary CURE DISEASE či PURIFICATION. Později vás může zachránit ještě kostel. Nabídku na lék pro vampírismus a lykantropii dostanete asi rok po onemocnění (buď si ho najdete, nebo na vás začnou pořádat křižácká tažení).

K lykantropii: Lykantropem se můžete stát po úspěšném zásahů *WEREWOLFEM* či *WEREBOAREM*. Pravděpodobnost je sice mizivá (0.6%) a s brněním ještě nižší, přesto se vám to může povést (přihodit).

Chcete-li se tedy lykantropem stát, sundejte brnění a nechte do sebe mlátit některou z WERE

NESTVŮRY

JMÉNO	HITPOINTY	ZÁSAH	SCHOPNOSTI	POZNÁMKY
Ancient Lich*	30-170	70-100	mithril+	Spell Shield, Shield (+++)
Ancient Vampire*	30-170	20-60	Shock, Paralyze, mithril+, n(?) v(?)	Resist Shock, Free Action (+++)
Centaur	14-46	5-15	zranitelný vším	(—)
Deadra Seducer*	27-146	15-50	Vampiric touch, mithril+	SPELL R/A (++)
Deadra Lord*	35-210	15-50	KOUZLA! mithril+	SPELL R/A! (+++)
Dragoling*	14-42	5-15	Fireball	(-)
Dreugh	13-34	5-15	podvodní dýchání	(—)
Fire Atronach*	25-130	5-15	ohnivá aura (1-6)	CHLAD! (+)
Fire Deadra*	26-138	15-50	ohnivá kouzla, mithril+	SPELL R/A (++)
Flesh Atronach*	25-130	5-15	jedová aura (1-10)	ELEKTŘINA! (+)
Frost Deadra*	25-130	50-100	mrazová kouzla, mithril+	SPELL R/A (++)
Gargoyle	19-82	10-15	mithril+	nemá výbavu (0)
Giant	18-74	10-30	zranitelný vším	(-)
Giant Bat	12-26	2-12	n(5%)	(—)
Giant Rat	9-16	1-4	n(5%)	(—)
Giant Scorpion	18-74	15-25	paralyzuje	Free action (0)
Grizzly Bear	13-34	2x 1-8; 1-10	má tři útoky	(—)
Harpy	16-58	2x 1-12; 5-15	má tři útoky (0)	dwarven+
Ice Atronach*	25-130	5-15	chladová aura (2-12)	OHEŇ! (+)
Iron Atronach*	25-130	5-15	elektrická aura (1-8)	JED! (+)
Imp*	11-18	2-10	zranitelný vším	SPELL R/A (—)
Lamia	11-18	2-15	útočí na výdrž	(—)
Lesser Deadra*	27-146	15-50	Silence, Shield, Lighting, mithril+	SPELL R/A (Deadroth) (++)
Lich*	30-170	70-100	mnoho var. kouzel, mithril+	Spell Shield SPELL R/A (++)
Mummy	17-66	5-15	n(5%) silver+	útok z dálky (-)
Nymph*	15-50	1-5	Energy leech, silver+	masochisticky založené ;-) (—)
Orc	13-34	podle zbraně		(—)
Orc Sergeant	15-50	5-15 či zbraň		(-)
Orc Shaman*	18-74	2-20 nebo zbraň	kouzla	(0)
Orc Warlord	20-90	5-50 či zbraň		(0)
Sabretooth Tiger	13-34	2x 1-10; 1-15	má tři útoky	(-)
Sceleton Warrior	17-66	5-15	ostré zbraně mají poloviční účinek	tupé zbraně (+)
Slaughter Fish	15-50	2-12	žijí ve vodě	(0)
Spider	13-34	5-15	znehybňuje	Free action (-)
Spriggan	12-26	2x 1-8; 1-10	tři životy	(-)
Vampire*	28-154	20-50	Sleep n(2%) v(0.6%) silver+	SPELL R/A (++)
Wereboar	17-66	2x 2-12; 5-15	silver+ n(2%) l(0.6%)	(0)
Werewolf	17-66 14-46	2x 1-10; 2-12	silver+ n(2%) l(0.6%)	(-)
Wraith*	30-90	20-45	kouzlí silver+	nic nevlastní (+)
Zombie	52-66	15-50	n(2%)	výskyt i ve vodě (0)

bestií a přitom se doléčujte z magických amuletů, nebo přímo pomocí vlastních magických rezerv, až do chvíle, kdy si budete myslet, že už určitě musíte být nakažený. Je-li vaše snažení úspěšné, tak je kvitováno snem o chlapci, který se stal lykantropem.

VÝHODY (po plném rozšíření infekce)

- vaše *Agility*, *Endurance*, *Speed*, *Strenght* se zvýší o 40 až na 100 procent.

- dovednosti *Climbing*, *Critical Strike*, *Hand-to-Hand*, *Jumping*, *Stealth*, *Swimming* se zlepší, každá o 30 bodů, ne však přes 100.

- obdržíte kouzla na přeměnu do zvířecí podoby a zpět jednou denně.

- váš zásah bude rovný Werewolfovi, případně Wereboarovi, budete zranitelní pouze stříbrem a lepším materiálem.

NEVÝHODY

- ve zvýšené podobě nemůžete používat brnění, zbraně či kouzla, taktéž vám klesne reputace.

- půjdou po vás lovci vlkodlaků

- jednou za měsíc se přeměníte nekontrolovatelně, po proměně do zvířete vám klesnou *hit points* na 4, zpět se vrátí, až zabijete nějakého nevinného člověka (lidi chodící po městech).

K vampírismu: Upírismem se můžete nakazit úplně stejně jako lykantropií, přenašeči však jsou *VAMPÍŘI*. Ve snu se vám pak ukáže pobledlá dívka, které po chvilce začnou téct krvavé slzy. Za tři dny od tohohle snu zemřete. Nebojte se však, po několika týdnech herního času se totiž procitnete ve své kobce už jako **NEMRTVÝ** - *Upír*. Velice originální, tohle se v žádné hře snad ještě neobjevilo.

VÝHODY

- mimo *Integince* vám všechny vlastnosti stoupnou o 20 procent (až na 100).

- kouzla **Etherrealness**, **Levitate**, **Charm Mortal** a **Calm Humanoid** se zapíší do vaší kouzelnické knihy, jejich seslání stojí méně než normálně.

- o 30 procent se vám zvýší dovednosti *Climbing*, *Critical Strike*, *Hand-to-Hand*, *Jumping*, *Running* a *Stealth*.

- jste imunní vůči paralýze a všem chorobám; všechny, které jste měli, zmizí.

NEVÝHODY

- zraňuje vás denní světlo a svatá místa.

- všechny vaše začlenění do společenstev zmizí.

- jelikož jsem se upírem ještě nestal, tak nevím, zda-li se můžete začlenit do společenstev, postupujete-li ještě po levelech a co si o vás lidé myslí.

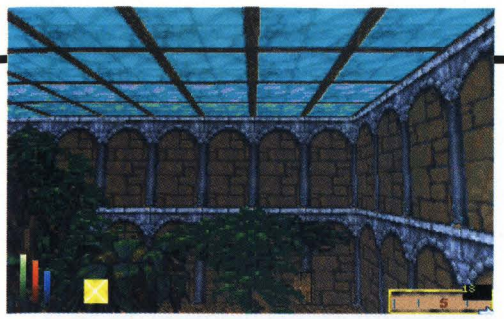
- není jisté, dá-li se s upírem dohrát hra.

- stejně jako u lykantropie vás po roce začnou pronásledovat lovci, kteří vám ale nejprve mohou dát tip na lék.

Klany Upírů: Když se stanete upírem, závisí váš vstupní klan na regionu, kde jste se jím stali. Každý klan má své výhody a slabiny. Obdržíte ještě další kouzla, která jsou pro daný klan charakteristická, nebo (ANTHOTIS) dostanete 20 bodů k inteligenci.

Od nestvůr můžete získat mnoho (i smrtelných) chorob. Stane-li se tak, nahrajte si radši poslední pozici, protože léčba se může zkomplikovat a vy byste mohli mít trvale snížené některé vlastnosti. Dá se to sice napravit editorem, to však není to pravé ořechové.

KOUZLA. Doporučuji si hned ze začátku opatřit kouzla *RECALL* (stejně tak si ho můžete vytvořit ve Spell Makeru - funkce **TELEPORT**),



ušetří totiž spoustu běhání dungeonem při hledání cesty zpět. Stačí ho jen, potom co vstoupíte do podzemí, použít jako ANCHOR - značku a po zdárném splnění vašeho zdejšího úkolu znovu seslat jakožto TELEPORT, abyste byli u vchodu. Jeho hlavní kvality se odkrývají, když je cesta k cíli trnitá a vede přes spousty teleportů a propadel (nebo také přes odporné okno v chodbě - Castle of Wayrest).

Dalším kvalitním zaklínadlem je ve Spell Makeru vytvořená *FREE ACTION*. Je to snad díky nějakému nesmyslnému bugu ve hře. Normální *FREE ACTION* je totiž kouzlo s parametrem **CURE PARALYZATION** a stojí i přes sto spell pointů. Zaklínadlo s funkcí **FREE ACTION**, vytvořené ve Spell Makeru, lze seslat za méně než deset spell pointů, při-

tom se stejným účinkem a 100% pravděpodobností. Kdyby někdo nechápal upotřebení tohoto kouzla, tak tedy, umožňuje pohyb potom, co vás někdo znehybněl (paralyzoval).

Ještě jedna rada. Dáte-li (při tvorbě kouzla) před jméno zaklínadla $, bude levnější pro vyvolávání.

DEADRY. Jsou to démoni, od kterých, za vykonanou službu, můžete získat artefakty - mocné magické předměty (abych řekl pravdu, takový *Ebony Blade* mě moc nenadchl, strašně rychle se totiž opotřebovává). Vyvolávat se mohou pouze ve speciální dny v Mages Guild (nebo v Templu, který to umožňuje), jste-li na patřičně vysokém ranku.

Zde je kalendář **DEADER**.

- Morning star
  1: Clavius Vile (Masque of Clavius Vile)
  13: Moridia (Ring of Khajiit)
- Sun's dawn
  2: Shegorath (Wabbajack)
  16: Sanguine (Sanguine Rose)
- First seed
  5: Hermaeus Rosa (Oghma Infinium)
  21: Azura (Azura Star)
- Rain's hand
  9: Peryite (Spellbraker)
- Second seed
  9: Namira (Ring of Namira)
- Mid Year
  5: Hircine (Hircine Shield)

- Sun's heigth
  10: Vaernima (Scull of Coruption)
- Heartfire
  3: Noctural (Skeleton Key)
- Frost fall
  8: Malacath (Voledrung)
  13: Mephala (Ebony Blade)
- Sun's dusk
  2: Boethiah (Ebony Mail)
  20: Mehrunes Dagor (Mehrunes Razor)
- Evening star
  20: Molag Bal (Mace of Molag Bal)

Ne všechny artefakty se dají získat pomocí deader, některé je možné získat jen od Fighters Guild. Tohle společenstvo nenabízí žádné vnitřní výhody (kromě levnějšího brnění a zbraní v obchodech a nízkých cenách za opravy), ale za splněné úkoly dostanete více a mezi questy se vyskytují i tyto šance na artefakty.

JAK BÝT LEPŠÍ. Abyste dosáhli vyšší úrovně vaší postavy, musíte ji cvičit a trénovat. Každé povolání potřebuje k postupu zvýšení určitých dovedností, což je u každého jiné (je to totiž základní odlišující znak). Každopádně jsou důležité všechny tři *primary* dovednosti, první dvě *major* a nejvyšší (tj. ta, která je na vrcholu seznamu). Na druhou úroveň je zapotřebí dohromady deset zlepšení v těchto dovednostech (nezáleží ovšem na rozložení, stačí klidně vylepšit jednu dovednost o deset procent, nebo zase pět oborů o procenta dvě), na všechny další levely pak vždy 15 bodů zlepšení. Při přechodu na vyšší úroveň získáte až 6 bodů (závisí na LUC, štěstí), které musíte rozdělit mezi osm vlastností postavy (STR, AGI,..) a přibudou vám životy (taktéž růz-

RECEPTY

JMÉNO SLOŽKY

Chameleon Form RAIN WATER, NECTAR, GREEN BERRIES, GREEN + YELLOW BERRIES či RED BERRIS místo GREEN BERRIS, případně ještě ELIXIR VITAE

Cure Disease ELIXIR VITAE, FIG, BIG TOOTH (možná také NYMPH'S HAIR)

Cure Poison ICHOR, GIANT SCORPION STINGER, SMALL TOOTH, PEARL

Free Action ICHOR, SPIDER'S VENOM, TWINGS, BAMBOO

Healing ELIXIR VITAE, RED BERRIES, MERCURY, TROLL'S BLOOD
NEBO PINE BRANCH, RED BERRIES, UNICORN HORN, PURE WATER

Heal True ELIXIR VITAE, UNICORN HORN, dále buď PINE BRANCH, RED BERRIES a nebo YELLOW+GREEN BERRIES

Invisibility RAIN WATER, NECTAR, dále buď ECTOPLASM, DIAMOND, anebo MALACHITE, BLACK ROSE

Levitation PURE WATER, NECTAR, ECTOPLASM (ještě třeba ORC'S BLOOD)

Orc Strenght IRON, RAIN WATER, dále buď ORC'S BLOOD či NECTAR, ELIXIR VITAE

Purification ELIXIR VITAE, NECTAR, RAIN WATER, FIG, BIG TOOTH, ECTOPLASM, DIAMOND, MUMMY WRAPPING

Resist Fire ICHOR, AMBER, RED FLOWERS, FNIRY, DRAGON SCALES, CACTUS

Resist Frost ICHOR, TURQUISE, PINE BRANCH, WHITE ROSE

Resist Shock ICHOR, LODE STONE, RED (či YELLOW) BERRIES

Resist Poison NECTAR, SNAKE VENOM, GOLDEN POPPY

Restore Power NECTAR, SILVER, WEREWOLF'S BLOOD, LODESTONE

Shadow Form NECTAR, MALACHITE, BLACK ROSE, PURE (či RAIN) WATER

Slow Falling PURE WATER, WHITE POPPY, BLACK POPPY

Stamina ALOE, GINKGO, LEAVES, dále buď PURE WATER, anebo ICHOR, AMBER

Water Breathing RAIN WATER, ELIXIR VITAE, VITAE

Water Walking PURE WATER, PALM, YELLOW ROSE, SULPHER

NÁKUPY

KRÁLOVSTVÍ	MĚSTO	TYP	NÁZEV
DAGGERFALL	Dagggerfall	Zbraně	Odd Blades
WAYREST	Merhope Hall	Zbraně	Tristorian's Armsmaster
SANTIKI	Santiki	Brnění	Count's Armour
WAYREST	Cathwold	Brnění	?
WAYREST	Oxvale Borough	Generální	Mordyctor's
SANTIKI	Santiki	Generální	Adventurer's Provisions
WAYREST	Merhope Hall	Drahokamy	The Odd Jewelry
WAYREST	Wayrest	Mágové	Mages Guild
WAYREST	Ipsdale	Zastavárna	?
WAYREST	Merhope Hall	Knihy	Lord Theodyva's Books
WAYREST	Oxvale Borough	Alchimie	Adventurer's Anitdotes
WAYREST	Merhope Hall	Oděvy	Agnyp's Fashion

norodé množství, maximálně však tolik, kolik je mez hit point/úroveň vaší postavy).

Své schopnosti můžete vylepšovat buď procházením dungeonů či cílevědomým tréninkem. Ten je ze začátku dobré provozovat (chce to mít ale peníze) ve Fighters Guild (alespoň jste-li SPELLSWORD apod.). Tam si stoupnete před trenérku (ta černoška s bičem v ruce :-), u které cvičte bojové dovednosti. Pak si (po konci 3 hodinového cvičení) vyberte ze SPELLBOOKu kouzlo příslušící k vámi chtěné škole magie a to kouzlete až do vyčerpání magických rezerv - spánek, všechno tolikrát, kolik chcete. Vyplatí se vytvořit si co nejlevnější zaklínadla od vámi provozovaných škol magie, ty totiž slouží k trénování zdaleka nejlépe. U trenérů se však můžete cvičit jen do té doby, než vaše dovednost přesáhne hranici padesáti, pak vám už výcvik nedovolí, proto se kvůli bojovým schopnostem (ale i kvůli *příběhu*) těmi dungeony stejně budete muset plahočit (pro školy magie ne, proti zdi se dá čarovat všude).

To, jak vaše povolání postupuje rychle po levelech, je důsledkem rychlosti zlepšování vašich dovedností.

NÁKUPY. Ze začátku nejspíše budete trpět kritickým nedostatkem peněz, proto se vyplatí následující finta. V Mages Guild si vytvořte *OPEN* kouzlo s co možná nejnižšími parametry. V noci potom stačí přijít k nějakému kvalitnímu obchodu (Odd Blades v Daggerfallu), vytvořené zaklínadlo použít na dveře, vzít to nejlepší, klidně kolik unesete (když vyberete celý regál, tak je, po znovukliknutí na něj, opět plný), ve dne pak se vrátit na místo činu a vše zase prodat. Tímto způsobem se samozřejmě dají pořídit i věci, které chcete, ale jsou na vás moc drahé (nákup za pět prstů;-). Škoda jen, že to samé nejde provést s bankou.

Pokud se vám vaše finanční situace přes to nelíbí a na čestnost si příliš nepotrpíte, není nic jednoduššího, než šáhnout po hex-editoru, pomocí kalkulátoru si převést

vaši hotovost do hexadecimálu (př.: 200 = 00C8 - otočit pořadí dvojčísel), to je C800 00.., vyhledat tento údaj v souboru **savetree.dat** příslušné pozice, teď jen změnit to poslední 00 třeba na FF a máte peněz jako železa, jen mě udivuje, že se s nálož 15 000 kilogramů můžu ještě hýbat (Bůh požehnej *letter of credits*). Tohle trápení vám pomůže vyřešit taktéž program **DAGEDIT2.exe**, který je k dispozici na internetových adresách z konce tohohle článku. Pomocí něj můžete editovat téměř všechno, stačí k tomu pouze zadat číslo uložené pozice (SAVE) a jméno vašeho charakteru.

Dále k nákupům. Magické věci mají hodnotu rovnající se pouze ceně kouzla, které v nich je

obsažené, můžete tedy získat Deadric Dia-Katanu of Light za dvanáct stovek, což je docela rozdíl oproti sto tisícům.

Věci se dají výhodně prodávat v království Alik'r desert. Ku příkladu: za *Holy tome* (hodnota 2 500 zlaťáků) dostanete všude jinde 1 000 - 1 200 zlaťáků, zde však obdržíte dvojnásobek.

Ke konci tohoto úseku uvádím ještě přehled nekvalitnějších obchodů, tedy těch, kde máte možnost získat ty nejlepší věci z daného oboru.

Kvalitu obchodů poznáte hned při vstupu do nich, kdy se vám objeví určitá hláška, která značí jeho úroveň. Ty nejhorší mají v hlášce obsaženo *mouse*, ty trochu lepší *little*, *all the items looks in adequate construction* značí průměr, nadprůměrné obchody poznáte dle *skillfully crafted; not fit for king* a ty nejlepší potom podle *insence and soft music; not the slightes defect can be detect* (ony úvodní zprávy toho v sobě obsahují více, tohle je však nejcharakterističtější).

DOVĚTEK. No a jsme na konci tohohle článku. Doufám, že po jeho přečtení se vám dostalo odpovědi na většinu otázek, které jste si při hraní Daggerfallu kladli, nováčkům snad posloužil k nabytí informací a nyní se do Daggerfallu budou již moci řádně vnořit s patřičným požitkem ze hry. Ony zmiňované WWW adresy zní **http://www.nternet.net/~willy/index.html** pro *Ultimate Daggerfall Home Page*, kde si může najít například herní strategie, užitečná kouzla, cenu a vlastnosti duší zabitých nestvůr (zvyšují magickou kapacitu předmětů) a vyskytuje se tu spousta souborů k Daggerfallu, *Daggerweb*, **http://www.reba.cei.net/daggerweb/**, zase sdružuje Daggerfallisty z celého světa, obsahuje *diskusní fóra* a *news*y (E-Mailově založené diskusní skupiny), mračno informací a užitečných souborů je samozřejmostí. Ti, kdo mají i po přečtení tohoto vyčerpávajícího souboru rad nějaké dotazy, nechť je vznesou na auditoriu *Daggerfall is BACK* internetové adresy **http://www.mamedia.cz** (po bezplatném zaregistrování, tedy pokud ještě zde přihlášeni nejste), tedy na *MaMediích*, kde se jim buď přímo ode mne, či od jiného odborníka na Daggerfall, dostane odpovědi.

Daggu zdar!

Jan Kálal

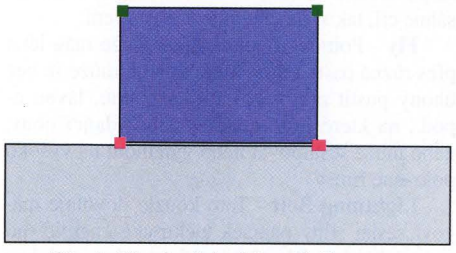
Pozn. red.: Abyste neřekli, tak jsme pro vás na Excalibur CD narafičili všechny zajímavé soubory z výše uvedených internetovských adres. (Nachází se v adresáři PC/PATCHE/DAGGERFA.) -ml-

BUILD - Duke Nukem 3D

Začneme základy. V některém z příštích dílů si popíšeme také doplňky BUILDu.

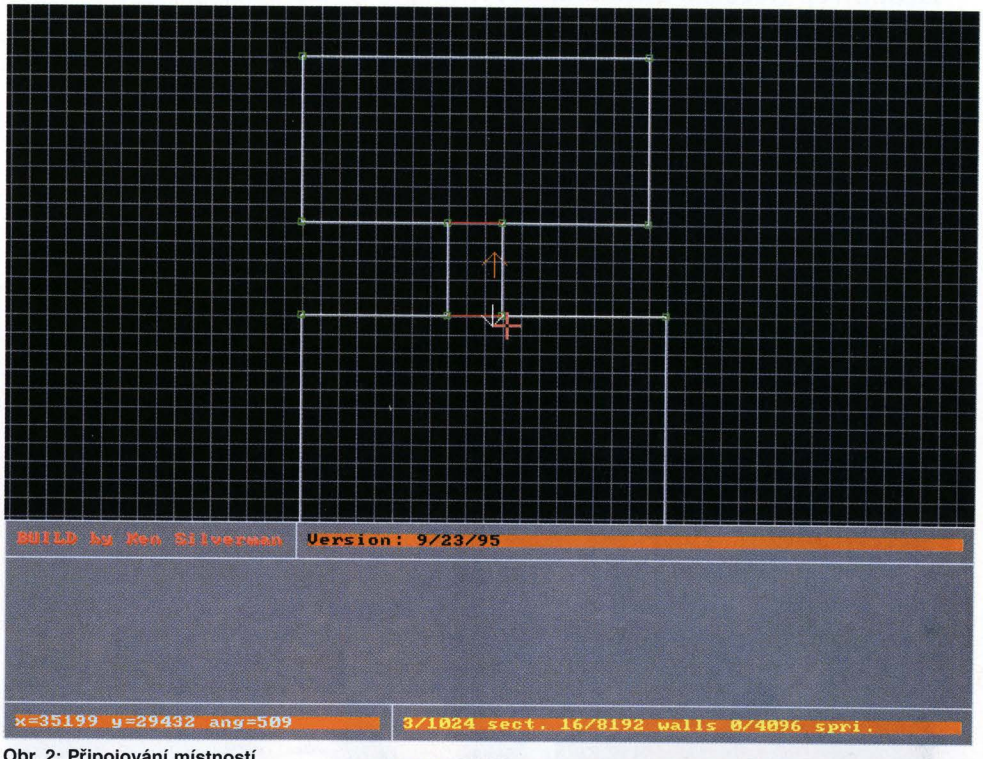
1. Co musíme udělat před spuštěním? 1. Koupit si myš. **2.** Rozbalit BUILD do adresáře, kde je umístěn Duke. **3.** Spustit BSETUP a nastavit vše potřebné. **4.** Spustit BUILD.EXE.

2. Úplné základy - místnosti. Po spuštění souboru BUILD se ocitáme před mřížkou - naší budoucí mapou. Ke tvorbě levelu potřebujeme myš a načtený ovladač. Myší najedeme na souřadnice, kde chceme začít se stavbou a stiskneme mezerník. Stejným postupem pokračujeme i u všech dalších rohů, dokud místnost neuzavřeme. Pomocí Numerického Enteru přejdeme do 3D módu. Ve 3D módu to

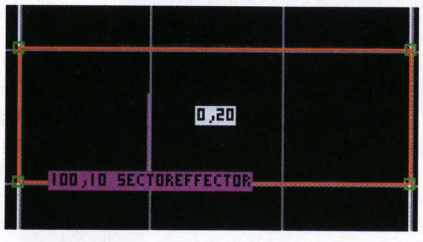


Obr. 1: Připojování místností - ilustrace.

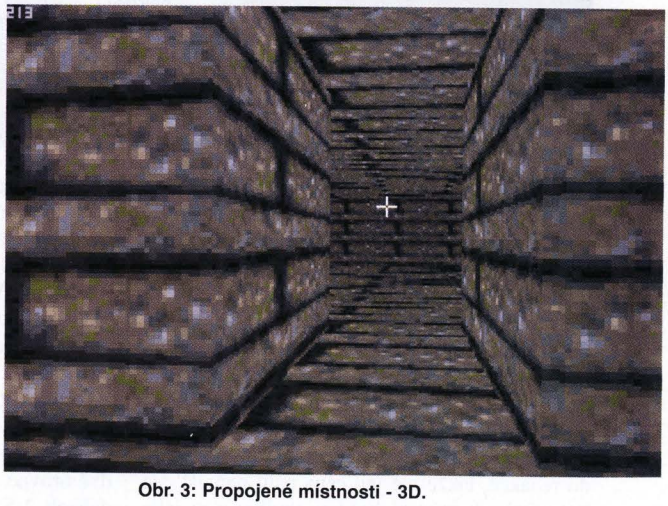
vypadá podobně jako ve hře. Nyní se nám zdá místnost nízká. Najedeme na strop a stiskneme PgUp a strop se zvedne. Mačkáme PgUp do doby, než je strop v požadované výšce. Pomocí PgDn se strop sesouvá dolů. A narážíme na další problém - ta textura je hnus největší. Proto najedeme myší na stěnu a stiskneme 2x za sebou V. Objeví se seznam textur. Je jich přes 3 000. Šipkami najedete na tu, kterou tam chcete. Stejný postup opakujeme na stěnách, stropu i podlaze.



Obr. 2: Připojování místností - editor.

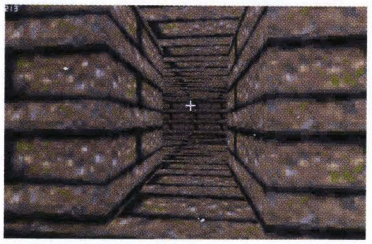


Obr. 4: Dveře - zvětšené ve 2D.



Obr. 3: Propojené místnosti - 3D.

3. Nějaká ta potvůrka, zbraň i lékárnička. Tyto objekty jsou sprity. Ve 3D modu stiskneme S a objeví se zídka. Na tu opět stiskneme 2x V a můžeme vybírat. POZOR! Například obrázků nepřátel je tam víc od jednoho, ale platí ten, který má název. Ty bez názvu by se chovaly jako textury a nepohybovaly by se.



4. Ostrůvek - bez toho nejde tvořit. Ostrůvek je vysunutý podstavec nebo zídka z podlahy nebo stropu. Dělá se jako jeden sektor uvnitř jiného. Přepneme do 2D. Uvnitř naší místnosti uděláme místnost jinou, ale její obrysy objedeme dvakrát. Vznikne červený sektor uvnitř původní místnosti. Když přepneme do 3D, nevidíme nic, jen původní místnost. Myší najedeme na místo, kde je červený sektor a stiskneme PgUp. Vysune se pouze podlaha toho červeného, ne celá. Tak to je i se stropem. To je celý zázrak. Pomocí ostrůvků děláme i dveře.

5. Něco těžšího - dveře vysouvací nahoru - obyčejné. Uděláme si chodbičku, kterou připojíme na stávající sektor. Dělá se to tak, že pomocí INS vytvoříme na stěně dva body, začátky chodby. Pak mezerníkem začneme kreslit chodbu a jako dva body použijeme ty, které jsme nakreslili pomocí INS. Obrázek 1 napoví. Šedě je vyznačen první sektor, červené body jsou na něm vytvořeny pomocí INS, modrý je druhý sektor, zelené jsou body vytvořené mezerníkem. Tento obrázek je ilustrace - ve hře vypadá jinak. Ale zpět ke dveřím. V „modrém" sektoru uděláme ostrůvek a dotáhneme ho do krajů. Poté stiskneme ve 2D na ostrůvku T a napíšeme 20. Tím dostal ostrůvek Sektor LoTag. Přepneme do 3D a tam, kde je ostrůvek založíme sprite, který otexturujeme jako SektorEffector, což je hned po základní textuře - velké S. Přepneme do 2D a dáme ALT-H na spritu a napíšeme číslo mezi 100 - 500. To určuje, za jak dlouho se dveře zavřou. Poté ALT-T a napíšeme 10, což signalizuje dveře. Přepneme do 3D a vysuneme ze stropu ostrůvek. Nevysunovat z podlahy! Otexturujeme a je hotovo. **—Zdeněk Šembera alias Ineťák**

KOUZLA

DeathKeep

Přestože není pravdou, že *DeathKeep* (recenze Excalibur 55) přetéká mozkyzavařujícími problémy a hádankami, jak je napsáno na krabici, je tu jedna ošemetná situace, jejíž mapování mi zabralo asi tři hodiny čistého času.

Vyskytuje se ve třetí věži (level 11) a jeho podstata je prostá: Spousta malých čtvercových místností, které se liší akorát podlahou, v každé místnosti dva tři teleporty, někde dveře a východ nikde. Nejdříve to zkusíte projít jen tak, ale brzy zjistíte, že bez mapy se ven nedostanete. A protože jsou mé mapovací schopnosti vytříbeny *Dungeon Masterem, Beholdery, Bard's Tale, Xenomorphem* a dalšími, dovoluji si vám předložit možnost, jak zkrátit bloudění teleporty na pár chvil. Ovšem pozor! Nám přišla hra do redakce, takže mě její cena pálit nemusí, ale být vámi, chráním si každou chvilku s ní jako prachy v peněžence a nebudu si ji zkracovat skvělou, přehlednou a užitečnou mapou.

Pro ty z vás, kteří by rádi věděli, jak vlastně fungují kouzla jejich mága, a na otázku „What Do You Really Think When You Are Watching This?" odpovídají „Za dva měsíce mi bude dvacet jedna let.", tak pro vás jsem obětoval sobotní dopoledne a volně, ve stylu DrD (česká verze Dungeons & Dragons) jsem přeDrMolil všechna kouzla, která se tak pracně získávají zkušenostmi a úrovněmi.

Ještě něco. Nezapomeňte si najít a sebrat v první věži (level 7) „Book of Spell Doubling". S dvojnásobným počtem kouzel v zásobě se hnedle líp daří.

(Úrovně kouzel neodpovídají úrovním za zkušenosti. Kdy jaké kouzlo dostanete, se dozvíte z tabulky v manuálu na straně 23.)

KOUZLA 1. ÚROVNĚ

Armor - Toto kouzlo vytvoří kolem mága kouzelné pole, které jej chrání jako šupinová zbroj (Scale Mail - Armor Class 6). Kouzlo nemá žádný účinek na postavy, které už mají Armor Class 6 nebo menší. Kouzlo trvá, dokud není odčarováno nebo dokud není postava zraněna za 8 nebo více životů + 1 život za každou úroveň mága.

Burning Hands - Toto kouzlo vystřelí z mágových prstů pět stop dlouhý plamen, který zraní každou příšeru v jeho dosahu za 1-3 životy + 2 životy za každou úroveň mága.

Magic Missile - Mág vytvoří blesk magické síly, který mine pouze tehdy, pokud se příšeře podaří uskočit za dveře nebo zeď (taková Fantasy_naváděná_střela). Pokud je v dosahu více nestvůr, střela automaticky zamíří k té bližší. *Magic Missile* ubírá 2-5 životů a za každé dvě úrovně mága navíc zraňuje za dalších 2-5 životů. Tedy střela seslaná mágem na 1. a 2. úrovni zraňuje za 2-5 životů, ale mág na 3. a 4. úrovni ubere nestvůře 4-10 životů atd.

KOUZLA 2. ÚROVNĚ

Improved Identify - Po seslání tohoto kouzla přesuňte kurzor na jednu věc v „mágově baťohu" a stiskněte **A**. Dozvíte se jméno věci a útočné (u zbraní) nebo obranné bonusy (u přílby, štítu apod.), které věc má.

Melf's Acid Arrow - Toto kouzlo vytvoří magický šíp a vystřelí jej stejně, jako by válečník na stejné úrovni vyslal obyčejný šíp. Účinek šípu není ovlivněn vzdáleností cíle. Šíp zraní příšeru za 2-8 životů při každém útoku. Za každé další tři úrovně, o které mág postoupí, šíp získává jeden útok navíc. Takže šíp mága 3.-5. úrovně útočí dvakrát (zraní za 4-16 životů) a šíp 6.-8. úrovně má tři útoky (6-24 životů).

Ray of Enfeeblement - Seslání tohoto kouzla způsobí zmenšení síly nestvůry a z ní vyplývající síly jejího útoku. U nestvůry velikosti člověka a menší je síla zmenšena na 5, nestvůra ztrácí všechny bonusy síly (třeba když vypije lahvičku s obří silou apod.) a má postih na útok -2 a na zranění -1. Ostatní příšery mají postih na útok -2 a -1 na smrtelné zranění.

KOUZLA 3. ÚROVNĚ

Fireball - Klasická ohnivá koule, která zasahuje všechno v cílovém prostoru. Její výbuch zraní za 1-6 životů za každou mágovu úroveň do maximálně 10. úrovně. Například mág na 10. úrovni způsobí zranění za 10-60 životů. *Fireball* se po určitou dobu odráží od stěn, pokud nezasáhne cíl, tak si dávejte pozor při míření.

Fly - Pomocí tohoto kouzla může mág létat přes různé pasti a díry, které objeví, může se bez úhony pustit přes jezírka s kyselinou, lávou apod., na které ještě nenašel odpovídající obuv, nebo může sestupovat nebo vylétnout na vysoko položené římsy.

Lightning Bolt - Toto kouzlo dovoluje mágovi seslat silný paprsek elektrické energie (no prostě blesk). Blesk působí zranění obdobné *Fireballu,* totiž 1-6 životů za každou úroveň mága, nanejvýš však desátou úroveň. Takže maximální účinek blesku (10-60 životů) docílí jak mág 10. úrovně, tak i mág například na 15. úrovni.

KOUZLA 4. ÚROVNĚ

Fear - Nestvůry zasažené tímto kouzlem se v hrůze otáčejí a prchají od mága. Délka doby, po kterou jsou příšery pod vlivem tohoto kouzla, závisí na mágově úrovni. Přirozeně, délka se zvětšuje s úrovní mága.

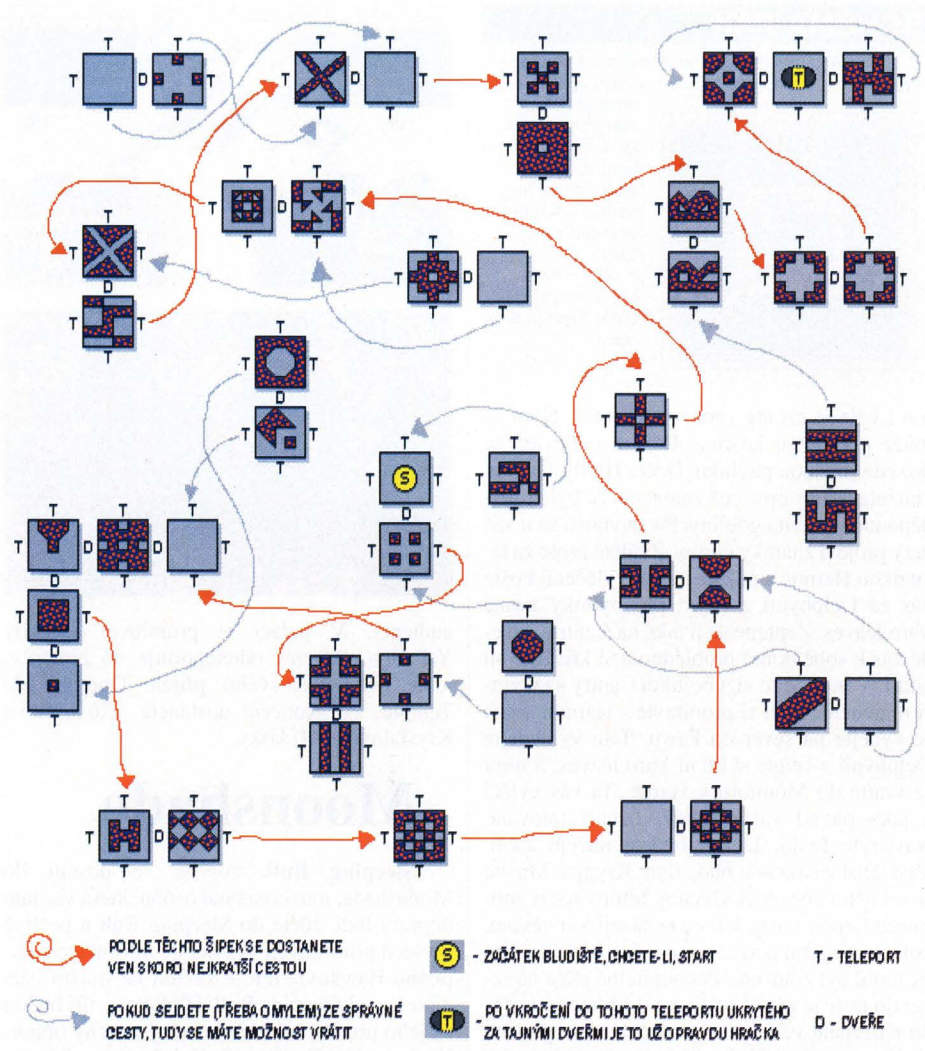
Ice Storm - Toto kouzlo vytváří drtící proud obřích krup (2. pád množného čísla slova „kroupy"), které při zásahu zraní za 3-30 životů. Dosah tohoto kouzla opět závisí na úrovni mága. Mág na 7. a vyšší úrovni tímto kouzlem zasáhne plochu 5x5 čtverců, mág na nižší úrovni plochu 3x3 čtverce.

Stoneskin - Pokud je sesláno toto kouzlo, mág získává imunitu proti seknutí, úderu, střele apod. Nicméně, účinky útoků kouzel jako *Fireball, Lightning Bolt* a *Magic Missile* zůstávají beze změny. Toto kouzlo blokuje 1-4 útoky + 1 útok za každé 2 úrovně mága.

KOUZLA 5. ÚROVNĚ

Cone of Cold - Tímto kouzlem mág vrhá mrazivý kužel chladu zasahující 3 čtverce před mágem. Ten způsobuje zranění za 2-5 životů za každou úroveň mága. Například mág na 12. úrovni zraní tímto kouzlem za 24-60 životů.

Hold Monster - Toto kouzlo zastaví a znehybní příšeru, která se dá samozřejmě



Disintegrate - Toto kouzlo způsobuje okamžité a trvalé rozplynutí hmoty. Cílem může být pouze jedna nestvůra (i nemrtvá). Některé příšery mohou být méně citlivé na toto kouzlo a mohou se jeho smrtelnému účinku vyhnout.

True Seeing - Potom, co je použito kouzla *True Seeing,* mág získává schopnost vidět věci takové, jaké doopravdy jsou. Toto kouzlo proniká magickou temnotou, tajné dveře jsou viditelné, neviditelné věci jakbysmet, přeludy se ztrácí a v „mágově baťohu" kouzelné předměty světélkují.

KOUZLO 7. ÚROVNĚ

Acid Storm - Toto kouzlo způsobuje lijavec kapek kyseliny v prostoru tří čtverců před mágem. Nestvůry, které jsou v tomto prostoru, jsou zraněny přibližně za 1-8 životů za každou mágovu úroveň vyšší než 7.

KOUZLO 8. ÚROVNĚ

Abi-Dolzin's Horrid Wilting - Tímto kouzlem mohou být zasaženy příšery nacházející se před mágem. Po zasažení se začnou scvrkávat a „usychat", což má za následek úbytek síly. Každá příšera může být zasažena dvakrát, předtím, než se smrští úplně a definitivně. Poprvé se zmenší síla nestvůry na 5 a nestvůra „získá" postih na útok -2 a postih na zranění -1. Podruhé je nestvůra postižena mnohem silněji; může vám způsobit zranění za maximálně 1 život.

KOUZLO 9. ÚROVNĚ

Meteor Swarm - Toto velmi silné kouzlo je trochu podobné *Fireballu.* Po seslání tohoto kouzla vystřelí z mágových rukou ohnivé koule a všechny příšery před mágem jsou vystaveny ničivým účinkům tohoto kouzla. Střely za sebou zanechávají ohnivou stopu z jisker, které praskají jako *Fireball.* Každá ohnivá koule způsobuje zranění za 10-40 životů. **–Fanatic**

snáze zasáhnout. Kouzlo nemá účinek na nemrtvé a trvání účinku se zvyšuje s mágovou úrovní.

Feeblemind - Toto kouzlo je používáno pouze proti nestvůrám, které umí kouzlit. Způsobuje snížení intelektu na úroveň dítěte (každý jistě ví, že inteligence je klíčová při sesílání kouzel), takže postižený nemůže kouzlit.

KOUZLA 6. ÚROVNĚ

Death Fog - Toto kouzlo vytvoří ve třech čtvercích před mágem smrtící mlhu, která likviduje mnoho slabších nestvůr, ale i nějakou tu silnou. Na některé opravdu silné příšery však nemusí mít toto kouzlo účinek.

NÁVOD

Ultima VII part two: Serpent Isle

Monitor. Jděte na jih a promluvte si s Thoxou, od které získáte Hourglas of Fate. Pokračujte na jih, dokud nepotkáte Shamina. Přiberte ho do družiny a vydejte se do tajné jeskyňky za červeným keřem, o které vám Thoxa říkala. Uvnitř seberte všemožné potřebné předměty. Opusťte jeskyňku a jděte na východ až k branám města Monitor. Nejprve si promluvte s Lordem Marstenem v krematoriu. Ptejte se hlavně na rytířství a rytířský test, obdržíte heslo pro vstup do tohoto testu, který se nachází severozápadně od Monitoru.

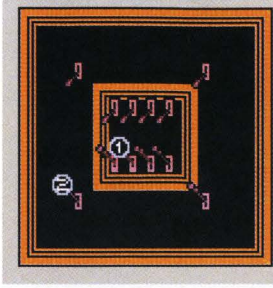
Než se k testu vydáte, osvoboďte čtvrtého člena své družiny, Iola. Chudák je vězněn v místním žaláři a příkaz k propuštění může vydat pouze Lord Marsten. O propustku ho požádejte, pošle vás přesvědčit se, zda je vězněný muž opravdu Iolo. Ujistěte se v tom, s Iolem si promluvte a vraťte se k Lordu Marstenovi. Zaručte se mu za vhodné chování vašeho druha, abyste dostali klíč od cely.

A teď se vydejte k rytířskému testu. Jeho strážci řekněte heslo a vstupte do jeskyně. Uvnitř budete muset hlavně hledat klíče od všemožných dveří. První získáte rozbitím truhly, k druhému si musíte postavit schody s poházených kamenů. Další leží za východní ilusivní stěnou v místnosti s truhlami. Následný postup by měl být bez problémů. Prošmejděte všechny chodby, v jedné z nich najdete „claw". Prohlížejte pečlivě stěny, na jedné z nich je tlačítko otevírající dveře do tajné místnosti. V ní je ještě jeden tajný východ na jihu. Tudy projděte do sálu s fontánkami. Pomocí „claw" si pusťte trochu žilou a získanou krev smíchejte s popelem gobliního krále. Vzniklého vlka zabijte a posbírejte jeho kůži včetně masa. Nezapomeňte ani na klíč od posledních dveří.

U východu vás již bude čekat strážce. Místo gratulací na vás zaútočí, proto raději ho zabijte. Vraťte se do Monitoru a rozdělte zde kusy vlka. Kožešnici Celii předejte vlčí kůži, aby vám z ní ušila plášť. Hospodské Lucille dejte maso a u Lydie si nechte zhotovit tetování. Nyní se může uskutečnit hostina. Během hodování se dozvíte strašnou novinku. Dcera Harny, Cantra, zmizela beze stopy, což znamená, že byla pravděpodobně zabita gobliny. Po slavnosti se u vás brzy projeví známky otravy. Zajděte proto za léčitelkou Harnou a požádejte ji o vyléčení. Pošle vás za Delphynii z Fawn pro bylinky zvané Varo leaves. Zeptejte se jí také na Cantru, zavede vás k sobě domů prohlédnout si křišťálovou kouli. V ní uvidíte vizi bojující Cantry s jakýmsi mnichem. Opět si promluvte s Harnou a pak se vydejte na sever do Fawn. Tam vyhledejte Delphynii a vemte si od ní Varo leaves. S nimi se vraťte do Monitoru k Harně. Ta vás vyléčí a jako původ vašich potíží označí tetování. Navštivte Lydii, kterou budete nuceni zabít. Vaší další zastávkou bude dům Kryaga. Musíte se od něho dozvědět všechny informace o goblinech, jejich místu kde se scházejí a o někom, koho několikrát potkal na severu v lesích, a kdo by mohl být zrádcem. Pochopitelně jděte na sever do lesů na západ od Fawn. Přibližně ve středu naleznete velký černý monolit, kde potkáte skupinu goblinů. Vedle monolitu bude ležet láhev od vína. Není to však ledajaká láhev, je to hmatatelný důkaz o zrádci. Lucilla označí za majitele láhve Simona. Promluvte si s ním a usvědčte ho. Těsně před smrtí vám dá klíč od jeskyní vedoucích do gobliní vesnice. Nedaleko monolitu naleznete nadměrně veliký strom, ve kterém je vchod do jeskyně. První dveře odemkněte klíčem od Simona a pokračujte stále na sever, dokud neopustíte jeskyně. Ve vesnici musíte vyhledat gobliního krále. Zabijte jej a vezměte si jeho klíč. Ten vám otevře nejsevernější dveře v jeskyni, ze které jste přišli. Tam vezměte Helmu odvahy a dokumenty a předejte je v Monitoru Caladinovi. U Lucilly si vyzvedněte Spectrův klíč od neznámých dveří. Vchod se nachází za ilusivní zdí v západním horském masivu. Za nimi se skrývá malá jeskyně. Tam vezměte některé sudy se střelným prachem. V Monitoru jste prozatím všechno vyřešili, a tak se přemístěte do Fawn.

SCHÉMA PÁK

1 - Otevře vám vstup do místnosti se sochami. Na západní stěně této zdi se nachází špatně viditelná páka, kterou přehoďte. Vstupte na teleport, přepněte páku na palouku a teleportujte se zpět.
2 - Otevře vám cestu na jih do další části podzemí.



Fawn. U místního kancléře Zulitha si objednejte audienci u Lady Yelindy. Od majitele hostince se dozvíte, že snubní prstýnek, který našel Shamino patří Alyssand. Zajděte za ní a vraťte jí její prsten. Na oplátku vás zasvětí do připravované vzpoury. Slibte jí, že spiklencům pomůžete při povstání. Velmi brzy k vám přijde mladý voják a požádá vás, abyste se dostavili na

audienci. V paláci si promluvte s Lady Yelindou. Až vás odteleportuje do hostince, jděte obhajovat svého přítele Dupreho do Templu. Po skončení dostanete jako omluvu Krystalovou růži lásky.

Moonshade

Sleeping Bull. Abyste se dostali do Moonshade, musíte sehnat osobu, která vás tam dopraví lodí. Jděte do Sleeping Bull a pečlivě u všech přítomných vyzvídejte informace o kapitánu Hawkovi. Ten je zavřen ve strážní věži na sever od Sleeping Bull. Hlídající rytíři budou za jeho propuštění žádat značný značný obnos. Vraťte se do Sleeping Bull, kde se k vám přichomítne Selina. Poví vám o pokladu v bývalém majáku. Slibte jí pomoc při hledání pokladu a vydejte se na sever podél pobřeží. Průběžně se Seliny ptejte, zda už nejste na správném místě. Až maják objevíte, odemkněte ho klíčem od Seliny a vezměte si z něj Golden bars. Kapitána Hawka za něj propustí. Promluvte si s ním o převozu do Moonshade a nastupte na jeho loď.

Za Mad Magem. Nejdříve navštivte Magistra a požádejte ho, zda-li by vám nezhotovil magickou knihu. Pošle vás pro tři čerstvé kořeny mandragory na Monk Isle. Promluvte si s obchodníkem v jeho obchodě a zeptejte se ho na „connections". Za chvíli potkáte automatona poslaného Rotolunciou. Dostanete svitek, s kterým si promluvte. Jděte opět za obchodníkem a připomeňte mu jeho slib. Až usnete, budete teleportováni na hostinu v paláci Magelorda. Po hostině zajděte do obchodu a vyzpovídejte Buciu, aby vám řekla co nejvíce o Pothosovi. Pothose najdete na ostrůvku a tam se ho zeptejte na „secret". Musíte mu přinést ingredienci zvanou Bloody Moss z bažin, nacházejících se na jihovýchodě tohoto ostrova. Až mu ji dáte, poví vám, jak se dostat k Mad Magovi.

Někdo vám odteleportuje jednoho člena vaší party. Zeptejte se na to Magelorda. Pošle

1 - Krematorium
2 - Celia
3 - Lydie
4 - Lucilla
5 - Hostina
6 - Harna
7 - Žalář
8 - Kryag
9 - Simon

vás do bytu Rotoluncie, kde vás napadne automaton. Zabijte ho a seberte pytlíček s hadím zubem. Znovu si promluvte z Magelordem. Prozradí vám, že na jezeře se nachází ještě jeden ostrov a půjčí vám svou loď. Přeplavte se na ostrov. V prvním patře vezměte klíč ze skříně a odemkněte si s ním dveře ve sklepě. Proběhne boj s Rotolunciou. U její mrtvoly najdete několik klíčů. Jedním osvoboďte ztraceného přítel a druhým si uvolněte cestu do teleportu. Ocitnete se v paláci Magelorda. Nyní můžete jít podél východního pobřeží na sever až k pobořenému přístavu. Zazvoňte na zvonec, řekněte heslo a nasedněte na želvu, která připlave.

Jawbone. Vystupte u Mad Magea a promluvte si s ním o teleportacích. O tom samém si pohovořte se sluhou Vaselem. Opět se dejte do řeči s Mad Magem a tentokrát nahoďte téma „jawbone". Dostanete za úkol přinést vejce ptáka Phoenixe. Mad Mage vás teleportuje do jeskyně, kde by mohlo být.

Jeskyni opusťte hned prvním východem. Obejděte potůček a vlezte do ní druhým vchodem za velkou palmou. Dojděte k ohnivému jezírku a přehoďte tam páku na zdi. Oživíte tak Phoenixe. Zeptejte se ho na jeho pravé jméno a za odměnu dostanete jeho vejce. Na jihu od jezírka nejdete teleport zpět k Mad Magovi.

Promluvte si sním a dozvíte se, jak oživit jeho starého sluhu. Do stroje v horní části místnosti naházejte všechny sluhovy části těla včetně hlavy a phoenixovo vajíčko. Za tento čin obdržíte klíč od skladu, kde se nachází hadí brána a hlavně jawbone. Do té vkládejte všechny hadí zuby, které během vašeho putování naleznete. Teleportujte se hadí bránou na Monk Isle.

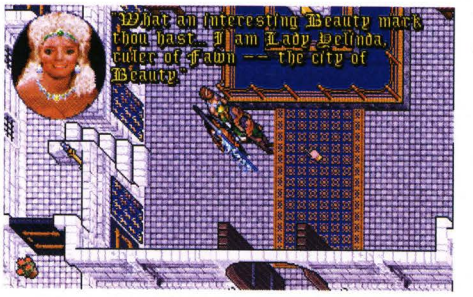
Monk Isle. Najděte mnicha. který se vám nepředstaví a zeptejte se ho na kořeny mandragory. Po rozhovoru jděte spát a následující den se ho zeptejte na totéž. Nyní by se měl tvářit, že už je správný čas pro sběr těchto kořenů. Ty najdete okolo bažin v severní části ostrova a tam si nejméně tři vezměte. Vraťte se k hadí bráně a teleportujte se do Moonshade.

Mountains of Freedom. Zajděte za magistrem a odevzdejte mu kořeny mandragory. Obdržíte za to kouzelnou knihu. Jděte do bytu Frigidazi, promluvte si s ní a v noci dojděte do její ložnice. Bude tam na vás čekat. U následujícího soudní procesu budete odsouzeni k vyhnání do Mountains of Freedom.

Vaše putování začíná jak jinak než na nejvzdálenějším místě od východu. Čekejte tak dlouho, dokud automaton sám neotevře dolní dveře a pak ho zabijte. Vezměte si jeho klíč. Všechny dveře v tomto podzemí jsou zamčené buď právě na tento klíč, nebo jdou vypáčit. Na severu se nachází ilusivní zeď. Teď se potloukejte po celém patře. Musíte najít krvavé stopy vedoucí přímo do zdi. Tam se nachází další ilusivní stěna. V této poslední části podlaží vám zbývá najít teleport a přemístit se o patro výš.

Druhé patro je bez problémů. Ve třetím potkáte vyhnance Stefana, kterého k sobě přiberte. Odemkněte dveře, seberte klíček z pytlíku na stole a o kousek dál zmasakrujte bojovníka. U něho najdete důležitý Black Sword.

Pokračujte do dalšího patra. Odemkněte dveře klíčkem ze stolu, zabijte stále se měnící zrůdy, stejným klíčem odemkněte dveře na jihu a z váčku vezměte další klíč. Vydejte se na východ a použijte posledně nalezený klíč. S pomocí Stefana přehoďte obě páky najednou. Zapne se tak teleport do pátého podlaží. Tam se porozhlédněte se po nedaleké hromadě mrtvol. U jedné z nich bude svitek pro kouzlo telekineze. Jděte k padacímu mostu a sešlete telekinezi na válec s navinutým řetězem. Cesta do místnosti s pákami je volná. Jak páky přepnou je popsáno na schématu.



Jděte na jih, odemkněte dveře a vlezte do hořícího ohně. Budete teleportováni do nekonečné chodby. Na východní zdi je naštěstí tajný východ. Postupujte směrem k jihu až k visícímu zvonečku. Postavte si k němu schody z beden a zazvoňte na něj. Na rozcestí zvolte západní cestu a teleportujte se k dalšímu automatonovi. Až ho skolíte, odeberte mu klíč, už ho potřebovat nebude. Nedaleké dveře jsou zamčeny právě tímto klíčem. Následuje setkání s velmi mocným mágem. Jediným způsobem jakým ho lze porazit je vypuštěním démona ze svého meče, aby vám proti němu pomohl. Rychle běžte k teleportu na jihozápadě a konečně se dostaňte z tohoto proklatého podzemí ven.

Edrin. Když jste tedy volni, můžete si vzít své věci z truhly vedle cely a znovu přibrat své ztracené přátele. Dupre se samozřejmě poflakuje v hospodě. Shamino se potuluje v lesích jihozápadně od Moonshade. Až ho najdete, předá vám omluvný dopis od Frigidazi, kouzlo chránící proti horku a hadí náušnice. Lolo pomáhá Gustaciovi na jeho experimentu okolo zvláštních bouří. Promluvte si s Gustaciem a nabídněte mu svojí pomoc. Obdržíte power globe. Jděte stále na sever, dokud nenarazíte na podivnou věž nacházející se uprostřed planin. Vylezte na ni, na podstavec položte power globe a postupně přepněte tři různé páky. Vraťte se ke Gustaciovi a sdělte mu své poznatky. Budete posláni do bytu magistra, zeptejte se ho na experiment a podívejte do křišťálové koule v zadní místnosti. Opět jděte za Gustaciem, který vám dá jiný power globe a klec na ptáky. Do klece chyťte papouška. Jděte znovu na sever k věži, vyměňte jeden z předmětů za klec z papouškem, na podstavec položte druhý power globe a přepněte páku. Z papouška se k vašemu překvapení vyklube Edrin. Naposledy navštivte Gustacia, od kterého dostanete třetí artefakt, Zrcadlo pravdy.

Opouštění Moonshade. V hospodě vyzpovídejte kapitána Hawka. Nebude chtít odjet z ostrova, ale dá vám tip na Julii, která by eventuelně mohla o opouštění ostrova něco vědět. Od Julie si kupte klíč do podzemí zvaného „furnance". Jděte podél jezera na jih, kde se nachází malá zřícenina. Odemkněte dveře klíčem od Julie a rozlučte se na dlouhou dobu s tímto krásným městem. **—Marek + Ondřej**

pokračování příště

Prosíme autory, aby se nám ozvali, čeká je odměna!

PRVNÍ POMOC

PROTO K NIM MLUVÍM V PODOBENSTVÍCH, ŽE HLEDÍCE NEVIDÍ A SLYŠÍCE NESLYŠÍ ANI NECHÁPOU

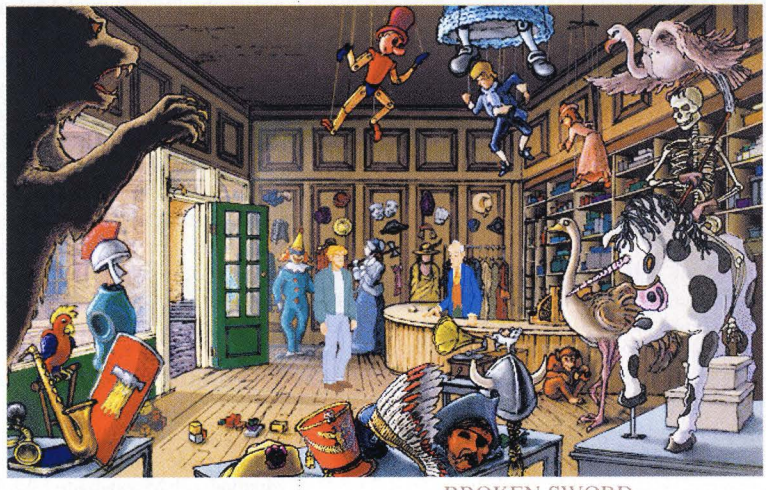
Mt 13,13

PC

Pro Jirku a Kristýnu z Kroměříže: **Na Kirandii 1** mám krásné vzpomínky, byla to moje první do češtiny přeložená adventura, od té doby jsou takovéhle adventury moje parketa... Měsíční kámen získáte tak, že oživíte studnu, která je ještě venku před jeskyní, určitě jste ji již viděli. Podle vašich souřadnic nevím, jestli jste již shromáždili pět kamenů na otevření brány. Jestli ne, tak to udělejte a otevřete si ji. Minci, která je u brány uprostřed jeskyně vhoďte do vyschlé studny. Získáte tak měsíční kámen, který vložíte doprostřed malého pantheonu. Bludičky (fialové hádající se koule) vám dají růžový kámen do amuletu - bludičku. Klepnutím na ni se Brandon sám promění v bludičku (růžovou kouli, která se nemá s kým hádat) a bude tak moci procházet jeskyní bez ohnivek. Pomocí tohoto kouzla přeletí propast (místo, kde není most a svítí tam modré proužky světla) a tím se konečně dostanete do prostředí, kde se setkáte s čarodějkou Zanthií. Ale dál už nebudu nic prozrazovat, to by přece nebylo ono, že? —Siťa.

Pro Libora z Litoměřic: Přehrála jsem si **Dračí historii,** abych ti mohla poradit, a stalo se mi úplně to samé. Rada je ale jednoduchá. Jestliže jsi do polévky přidal všechny přísady, otevřel okno, spravil vařechu provázkem a zamíchal, vyjdi z domu a jdi o obrázek doleva - k šipkařovu domu. Pak se vrať zpět a Evelýna tam určitě bude. Když půjdeš doprava, můžeš na Evelýnu čekat třeba do důchodu. Hodně štěstí přeje —Siťa.

***Sitě** velice děkujeme za pomoc. Máš-li zájem a chceš se stát spolupracovnicí Excaliburu, tak se ozvi na redakci Excaliburu a chtěj Honzu Nevěděla (všechno ví! -ml-). Když tam nebudu,*



BROKEN SWORD

*nech vzkaz (já **Si tě** najdu! -ml-). Obdobné rady také poslal Martin Kovář z Nového Rychnova. Díky!*

POMOZTE!

Pomozte ostatním čtenářům, protože my jsme zcela neschopni, ale Vy to víte a proto pište. Nevědí si rady s těmito hrami:

Někdo, kdo si říká VTX, potřebuje pomoc ve hře **Shanara** v poslední části hry nemůže zabít Shiftera. „Boj probíhá nekonečně dlouho a když použiji Elfstones, tak podruhé již použít vůbec nejdou a ostatní ne a ne chcípnout." Dál si neví rady v české hře **Ramonovo kouzlo**. Zbývají mu osvobodit pouze tři sochy, ale neví jak. Má již dva diamanty. Také vůbec netuší, jak se dostat do opuštěné chaty (jak otevřít zamčené dveře).

Další člen naší velké rodiny čtenářů je jakýsi Kehís. Smaží **Ultimu Underworld jedničku** a jestli mu neporadíme, tak prý zemře. Nechceme ho mít na svědomí. Ale je tu jeden zádrhel. Nikdo neví, jak jeho problém vyřešit. Je to tedy na vás. Garamon už odpočívá v tom svém hrobě a dohod se s ním, že ty zpropadený Talismany naháže do lávy u Slasheva of Veils. Doposavad bez problémů. Key of Iufinity mám, takže dostat se k Slasherovi není problém. Všechny levely jsou pomlácené, takže tam není zakopán pes. Ten je v těch talismanech. KDE najde pohár, standartu a prsten?
Ještě by chtěl vědět, jestli mu na 486 se 4 MB RAM poběží Ultima Underworld dvojka. Pokud vím, tak ano, ale jistě ti to neřeknu.

Martin Virt nám poslal kódy na hru **Humans 3,** ale v jeho dopise jsem je bohužel nenašel. Pošli nám je, prosím, ještě jednou. Ale tentokrát tak, abychom je našli! Díky.

Další smažan se super originální přezdívkou Blue Star, který si myslí, že naše CD 58 je skvělé, potřebuje trochu píchnout se hrou **Broken Sword**. Je na druhém CéDéčku a to v Irsku. Je tam hospoda plná lidí, ale nikdo už s ním nechce mluvit. Jen hospodský chce, aby mu opravil myčku na sklenice a on neví jak. A pak je tam hrad. A když přeleze hradby, tak je tam kozel, který ho nikam nechce pustit. Jestliže víte, napište a pomozte.

„Mám takový malý problém. Nahrál jsem se z CéDéčka Excalibur 58 demo **Fragile Allegiance**. No a já bych potřeboval vědět, jak se z transportéru střílejí rakety. Už jsem z toho zoufalý. Jednou musím ty Archeany zničit." Michal, Dolní Poustevna. Díky za pěkný pohled!

Je to zajímavé, ale v dnešní době skoro nikdo nepotřebuje s ničím pomoc. Buď jste všichni super mega cool smažani nebo já jsem tak neschopnej. ***—Lobin XXV.***

FRAGILE ALLEGIANCE

SHANNARA

FRAGILE ALLEGIANCE

POSLEDNÍ ⊕ POMOC

SLEPÍ VIDÍ, CHROMÍ CHODÍ, MALOMOCNÍ JSOU OČIŠŤOVÁNI, HLUŠÍ SLYŠÍ, MRTVÍ VSTÁVAJÍ

Mt 11,3-5

P C

Zde si můžete vyzkoušet to, co se využívá jen tehdy, když už jste vyzkoušeli úplně všechno v rámci vašich možností a schopností. Pokud znáte nějaké další záchranné postupy (cheaty), napište nám.

Hunter Hunted

INVINCIBLE - . . . . . GOD mode
REZVANI - . . . . . plno zdraví
COLE - . . . . . všechno co chcete
TREVOR - . . . . . zbraně
Všechny cheaty se aktivují ENTEREM.

NHL 97

Držte SHIFT a napište WAGD pro aktivaci.
H - . . . . . home gól
V - . . . . . gól těch druhých
1 - . . . . . vyloučí hráče na 2 min. ze hry
2 - . . . . . vyloučí hráče na 3 min. ze hry
3 - . . . . . vyloučí hráče na 5 min. ze hry
4 - . . . . . trestná střela
F - . . . . . mortal combat na ledě
I - . . . . . zraní hráče
O - . . . . . prodloužení
P - . . . . . třetina
G - . . . . . konec

Max

MAXAMMO - . . . . . doplní střelivo
MAXSURVEY - chcete vědět, kde máte těžit?
MAXSPY - . . chcete vědět, kde se ukrývají nepřátelé?
MAX STORAGE - . . . . . zkuste a uvidíte
MAXSUPER - . trochu vám vylepší jednotky

Time Commando

VONLUX - . . . . . životy
HUIBON - . . . . . všechny zbraně

Privateer 2

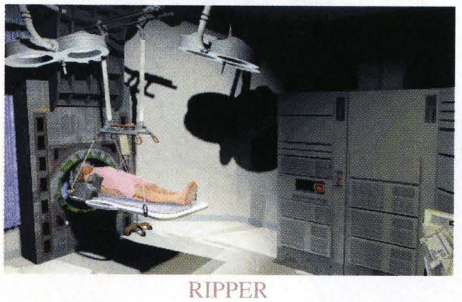
stiskněte ALT - . . . . . N, pak f, enter a pište:
NAPALM - nekonečno střel (hodně pomůže)
PETY PETY - . . . . . palivo pro afterburner
REP ME UP - . . . . plno štítů, životů a jiných zbytečností
NO TALENT - . . . . . nesmrtelnost
CHILL OUT - . . . . . zchladí lasery

Swiv 3D

Skuste se podepsat jako „SWIV!AndLetDie“ a pak zmáčknout F12.

Wing Commander Kilrathi Saga

Do souboru wingcmdr.cfg nebo wc2.cfg napište řádku „-k -b“



RIPPER

Wages of War

Zapněte CASP LOCK, stiskněte ENTER a napište BLOOD MONEY. Dál pak:
DEAD MAN - . . . . . kill all enemies
BILL - . . . . vaši vojáci budou plně vybaveni
ADJECTIVES - . . . . . GOD mode
ELBOW ROOM - . . . . . 999 akčních bodiků
NOUN - . . . . . uzdraví vám vojáka
911 - . . . . . 10 lékáren
SET MINE - . . . . . položí minu
HOUR - . . hodina navíc se docela šikne, ne?

The Hive

TORYO - . . . . . zpřístupní všechny úrovně

Cannon Fodder

Nahoďte mapu, držte CTRL, napište FODDER. Ve hře pressněte ENTER.

Worms

BAABAA - . . . . . banana and sheep

Harvester

NICK - . . . . . health
BRUCE - . . . . . god mode
MURDERE - . . . . . zbraně
CHARLES MANSON - . . . . závěrečný level
BOSTON STRANGLER - . . . . . další level
SON OF SAM - . . . předměty do inventoráře

Master of Orion

Na mapě držte ALT a napište GALAXY (víte všechno o všech planetách).
Na planet držte ALT a napište MOOLA (málo peněz jo?).

A-Train

Držte CTRL+SHIFT a napište CHEATER-CHEATERWIMP. Milión dolarů se celkem hodí.

Abuse

SHIFT+Z - . . . . . GOD mode

Actua Soccer

za soccer.exe napište -01142475549. Dostanete celkem dobrý tým.

Colonization

Držte ALT a napište WIN. Do menu dostanete CHEAT LIST.

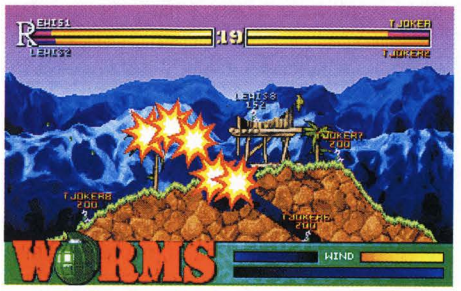
Command and Conquer: Cover Operations

Hru spusťte jako „c&c funpark“ a budete hrát za dinosaury.

Ripper

Tady je pár CHEATŮ na hru Ripper, kterou jste mohli dohrát podle návodu v tomhle čísle. Jsou to podvody při logických problémech.
Catherines Well ICE - . . . . . ARCADE
Falconettis shooting - . . . . . ARCADE
Catherines Brain ICE - . . . . . CAFFEINE
Web Runners Archive Sliding Puzzle - . . . . . HEADACHE
Pegasus Well Chess Game - . . . . . ASPIRIN
Orestus Well ICE - . . . . . ARCADE
Odyseus Well ICE - . . . . . ARCADE
Falconetti Book Puzzle - . . . . . SPONGE
Anti-Viral Well Puzzle - . . . . . Pretzel

NHL 97

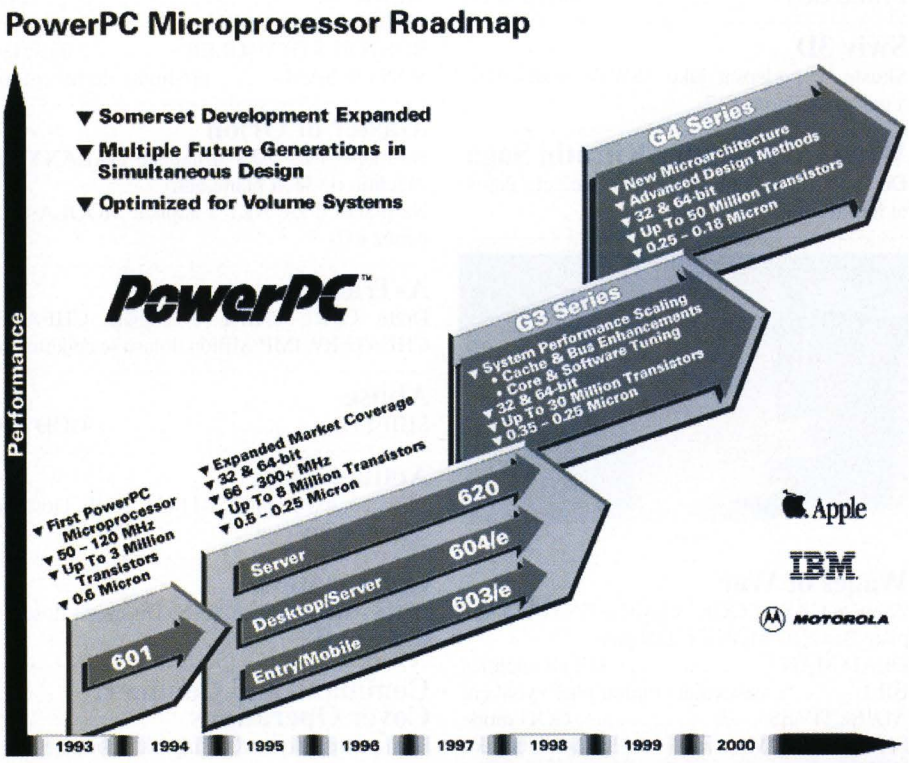


WORMS

ACTUA SOCCER

A/box - světlo na konci tunelu

IBM-PC. MS-DOS. MS Windows. Asi nejhorší hardware a operační systémy na této planetě. Přesto se z nich postupem času staly standardy, bez kterých si mnozí nedokážou představit svůj počítačový život. Mnozí na PC a Windows skrytě nadávají, ale na veřejnosti na ně nedají dopustit. Je přeci zřejmé, že lidé nebudou veřejně odsuzovat něco, co vlastní a za co dali spoustu peněz. Vždyť by se jim ostatní vysmáli!



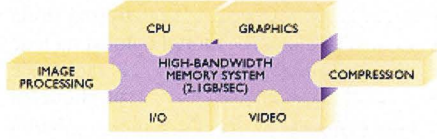
Pozice počítačů PC a firmy Microsoft je nyní zdánlivě neohrozitelná a Bill Gates kuje plány do budoucna. Vždyť takové páběrky, jako Atari ST nebo Amiga se již ani nevyrábí a největší konkurenti PC - počítače Macintosh - neustále mají pouze několikaprocentní podíl na světovém trhu. A počítače Silicon Graphics jsou cenově ve zcela jiné třídě.

Ale co uživatelé, kteří chtějí konečně nějaký pořádný počítač, který by odpovídal jejich představám? Mají nějakou naději, že je někdo vyslyší a konečně nabídne něco lepšího, než současný standard? Ano, naděje je zde vysoká a jmenuje se A/box. Jedná se o počítač se zcela novou architekturou, který nabízí výkon pracovní stanice typu Silicon Graphics za cenu osobního počítače typu PC.

Když se 22. října 1996 objevily zprávy na serveru firmy Phase 5 o vývoji nového počítače s kódovým označením A/box, téměř nikdo tomu nevěnoval mnoho pozornosti. Nový počítač v době nadvlády IBM-PC kompatibilních a navíc od téměř neznámé firmy? To nemá šanci na úspěch! Navíc technické parametry byly „jakoby z jiné planety". Sběrnice o rychlosti 1,6 Gigabytů vzbuzovala jen soustrastné úšklebky PC maniaků. Mnozí dávali do jednoho pytle A/box s Amigou a tvrdili, že to je pouze poslední smrtelná křeč Amigy. K tomu se přidal časopis Chip svým článkem o A/boxu, který byl plný nepřesností (např. sběrnice tam měla rychlost 8x nižší) a navíc byl uveden v rubrice Amiga. Tím odsoudil A/box v očích českých čtenářů Chipu do role exota. Úkolem tohoto článku je pokusit se napravit napáchané škody a uvést fakta do souvislostí.

Procesor (CPU). Srdcem A/boxu bude procesor PowerPC 603 nebo PowerPC 604, známý z počítačů Power Macintosh. Jeho RISCová architektura přináší mnohé přednosti, především možnost vyšší taktovací rychlosti a tím pádem vyšší výkon. Již dnes se vyrábí Power PC o taktovací frekvenci 533 MHz. (Pro šťouraly: Power PC se tolik nezahřívá a není proto třeba chladící ventilátorek, který ruší a navíc občas odejdou ložiska a ventilátorek je třeba vyměnit.) A/box navíc bude podporovat symetrický multiprocesoring (max. 2 procesory), takže o rychlost procesoru se netřeba obávat.

Paměť a sběrnice. Největší zbraň A/boxu. Používá totiž architekturu UMA (Unified Memory Architecture), která využívá jednu paměť pro grafiku, hudbu atd. S UMA přišla první firma SGI, která ji s úspěchem použila v Silicon Graphics O2 (premiéra na loňském Invexu) a Octane. Hlavní výhodou UMA je značné zvýšení rychlosti práce s daty v paměti. Odpadá totiž nutnost přenášet obrovská kvanta dat z různých typů pamětí po pomalé sběrnici. Data jsou prostě v jedné paměti.



Nová architektura (UMA), poprvé použita u počítačů O2 a Octane, znamená podstatnou změnu: data jsou uložena v jedné paměti.

Aby toto všechno fungovalo, vyvinula Phase 5 speciální VLSI zákaznický čip (0,35 um CMOS ASIC technologie, 575-pole BGA housing) CAIPIRINHA. Tento čip slučuje mnoho funkcí, z nichž některé by jinak bylo nutno realizovat množstvím jiných čipů, jiné by asi nebyly vůbec realizovatelné. CAIPIRINHA vlastně má na svědomí všechny vymoženosti A/boxu, o kterých se zmíním dále. CAIPIRINHA tedy samozřejmě řídí i přístup do paměti (může si to dovolit, neboť běží na 100 MHz (interně dokonce 200 MHz). Jelikož CAIPIRINHA umí 128bitovou adresaci paměti, vychází při 100 MHz přenosová rychlost 1,6

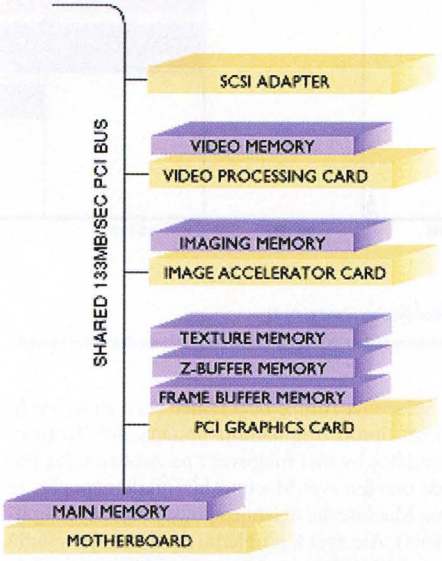
PROCESOR (CPU)

	PC PENTIUM	A/BOX
procesor	Pentium MMX 167 MHz	PowerPC 603e 180 MHz
rychlost	143 - 149	120
procesor bus	32bit	64bit
	PC PENTIUM BUDOUCNOSTI	**A/BOX - DVA PROCESORY**
procesor	Pentium MMX 300 MHz	PowerPC 604e 533 MHz x 2
orientační rychlost	400	1 500

Benchmarky SPECint95. Druhá tabulka vychází z odhadu trhu procesorů v budoucnosti.

VÝKON GRAFIKY PC A A/BOXU

	PC S 3D-BLASTEREM	A/BOX
paměť	2 MB	1 GB
max. rozlišení	1 280 x 1 024 / 8 bitů	1 600 x 1 200 / 24 bitů
interně bitů	64	128
rychlost sběrnice	133 MB/s	1,6 GB/s
cena	????	v základním vybavení



Zastaralá architektura počítačů PC.

GB/s (!!) (A/box používá paměti 12 ns SDRAM nebo 60 ns EDORAM, maximální kapacita 1 GB). U Pentia MMX je při použití 50 ns EDORAM rychlost 57,3 MB (0,0573 GB/s), Pentium externí Cache 70 - 120 MB/s a interní Cache 200 - 1 100 MB/s. A/box má tedy rychlejší přístup do až 1 GB paměti, než Pentium MMX do interní 32 KB Cache paměti!

A/box má ovšem též různé možnosti rozšiřování pomocí sběrnic. Kromě desktop bus interface (1,6 GB/s) má 64bitovou PCI sběrnici (266 MB/s) a 16bitovou DMA sběrnici (133 MB/s). Pentium MMX disponuje 32bitovou PCI sběrnicí (133 MB/s).

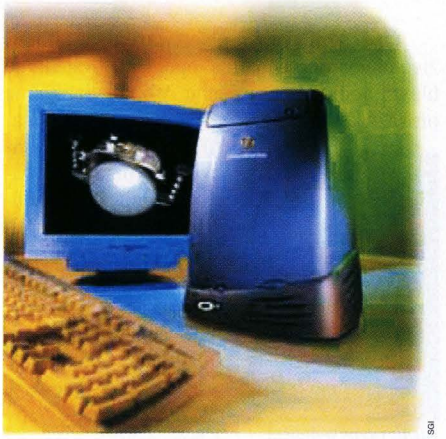
A/box přichází se žhavou novinkou, novým standardem: IEEE 1394 Firewire! Je to sice nejpomalejší bus A/boxu (nyní 200 Mb/s), ale zato je sériový a umožňuje připojit až 64 zařízení a to i dlouhým kabelem! IEEE 1394 Firewire je totiž velice levná záležitost a tak se můžeme těšit na snadné a rychlé připojení nejrůznějších elektronických zařízení (digitální videokamery, digitální videorekordéry a televize, audio zařízení...) k A/boxu. Možnosti IEEE 1394 Firewire v blízké budoucnosti jsou vskutku impozantní.

A/box má též vestavěn ISDN adaptér pro telekomunikační účely.

Harddisky se k A/boxu připojují přes Fast SCSI-II kontroler (samozřejmě je opět součástí CAIPIRINHY). A jako vždy můžete připojit až 7 SCSI zařízení. Budete-li chtít Ultra SCSI nebo RAID kontroler, je nutno použít kartu. Ovšem harddisky Ultra SCSI jsou velice drahé a navíc rychlost Fast SCSI-II by měla na drtivou většinu aplikací stačit. Navíc A/box bude disponovat rychlým preemptivním multitaskingem, který zefektivní přenos. Fast SCSI-II harddisky by měly stíhat zapisovat video v reálném čase a to hlavně jde.

HUDBA

	SOUNDBLASTER 32	A/BOX
vstup	16bit 44 kHZ x 2	16bit 44 kHZ x 2
výstup	16bit 44 kHZ x 2	16bit 44 kHZ x 4
syntéza	FM, Wavetable	FM, AM
cena	3 000 Kč	v základním vybavení



O²

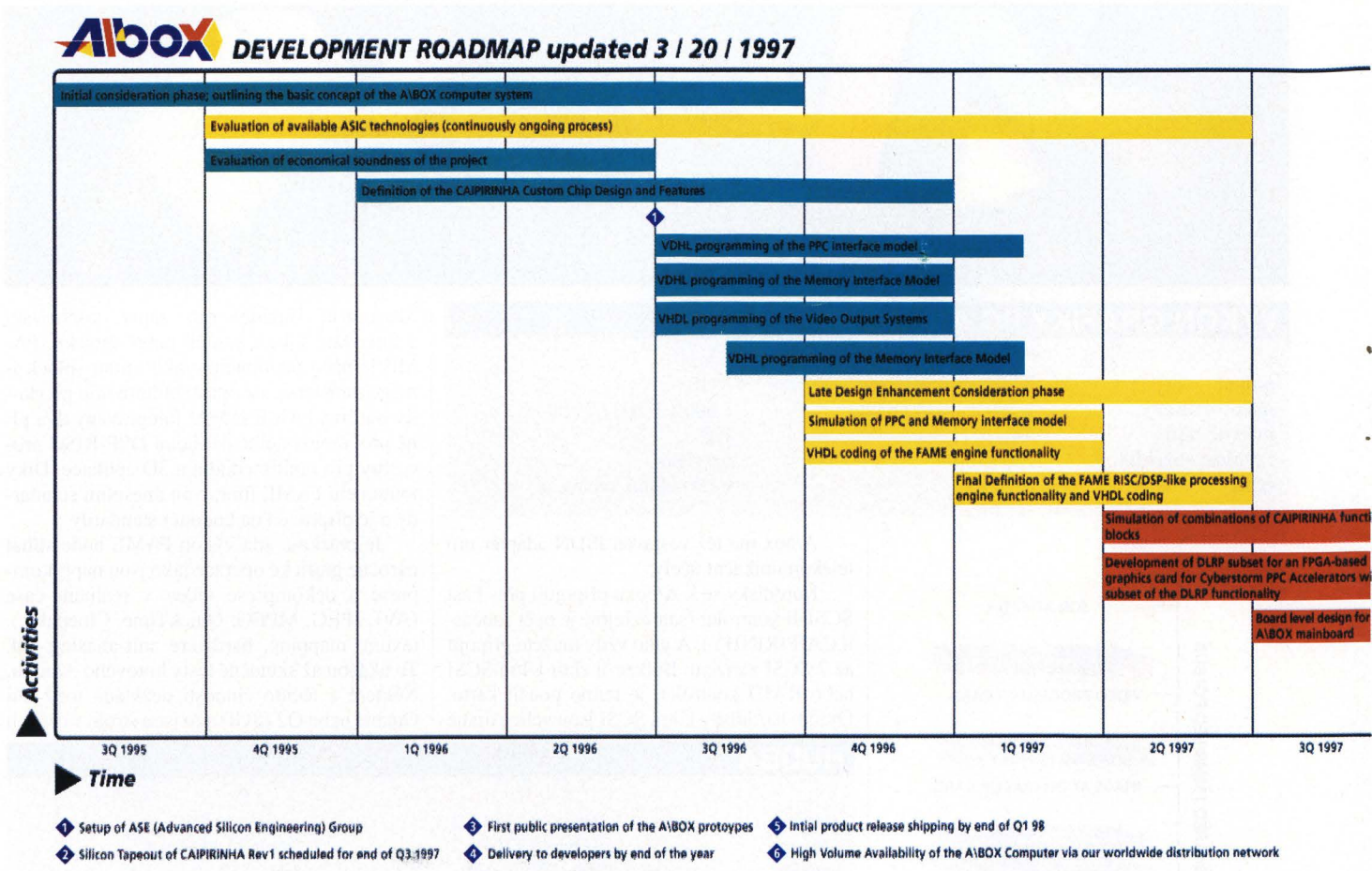
Grafika. CAIPIRINHA se samozřejmě stará i o grafiku. V grafice se nejvíce projeví rychlost sběrnice, ale i další vymoženosti. Vnitřní obvody CAIPIRINHY pracují o rychlosti 3,2 GB/s a to je obrovská síla. CAIPIRINHA obsahuje FAME (Flexible Area Movement Engine) pro zápis, kopírování a linkování lokací paměti nebo obrázků. FAME je něco podobného, jako blitter (block image transfers), ale oproti blitteru umí jakýkoliv outline. FAME má též integrovány dva plně programovatelné paralelní DSP-RISC procesory pro multimediální a 3D aplikace. Díky tomu není FAME limitován dnešními standardy a je připraven na budoucí standardy.

Je otázkou, zda výkon FAME bude stíhat náročné grafické operace jako jsou např. komprese a dekomprese videa v reálném čase (AVI, JPEG, MPEG, QuickTime, Cinepak...), texture mapping, hardware anti-aliasing atd. To ukážou až skutečné testy hotového A/boxu. Některé z těchto činností nezvládá totiž ani Octane nebo O2 (SGI) a to jsou stroje v cenách od 200.000 Kč do milionů Kč. Výkonnější řada Octane se vyrábí v několika provedeních, které se od sebe liší především grafickým výkonem (např. Octane/SSI má mj. o jeden hardware „Geometry Engine" procesor více, než Octane/SI).

A/box má dva (!!) nezávislé videovstupy v Y/UV kvalitě (!!) a dva nezávislé videovýstupy (RGB, CMYK nebo Y/UV) - první 220 MHz na monitor s maximálním rozlišením 1 600 x 1 200 bodů / 24 bitů (milióny barev) / 75 Hz, druhý „TV a genlocku schopný" 135 MHz PAL/NTSC nebo FBAS S-VHS.

CAIPIRINHA také obsahuje kontroler na LCD displej a tím otevírá možnost použití A/boxu v notebookové verzi.

Docela šílená je další možnost CAIPIRINHY, tzv. Random Acess Display. Zjednodušeně jde o jakési hardwarové videookno, které se může pohybovat po celé paměti bez jakéhokoliv trhnutí nebo zpoždění. Použita bude zejména při animaci nebo videosekvencích. Celá tato záležitost je kontrolována speciálním display-list RISC procesorem (DLRP) (už zase další procesor!!). Umí to zobrazovat současně okna s různými paletami (např. 24bitové okno na 8bitovém pozadí) a tvořit virtuální obrazovky (třeba 4 000 x 4 000 bodů), se kterými můžete opět bez jakéhokoliv zpoždění nebo trhání pohybovat rychlostí své myši. Prostě možnosti grafiky jsou až nechutné - tomu nemůže konkurovat žádná vi-



deokarta z PC rodiny. A i kdyby se náhodou taková karta objevila, byl by tu jeden háček: při přesunu mezi videopamětí a operační pamětí Pentia je zde překážka v podobě „uzounké" PCI sběrnice (to je jako prostrčit velbloudа uchem jehly).

I když je jasné, že architektura PC nikdy nemůže docílit výkonu A/boxu, přesto uvádím stručnou tabulku výkonu grafiky PC a A/boxu.

Hudba. V hudbě je A/box také silný, ale zde můžou šťouralové konečně najít argumenty. A/box má podobně jako u videa i u hudby vstup i výstup. Vstup je v 16bitové stereo CD kvalitě, výstup pak dva 16bitové kanály, 44,1 KHz. FAME umí v reálném čase generovat a mixovat jakékoli množství virtuálních audio kanálů o různých formátech (včetně 24bitového audia), to vše samozřejmě bez zatěžování procesoru. Jsou možné různé zvukové efekty (podpora DSP), jako např. mixování digitálních samplů, AM a FM syntéza a VCO generované zvuky. Dva 16bitové kanály se uplatní nejen při profesionální tvorbě hudby, ale třeba při hrách pro dva hráče (každý hráč jiný zvuk). A/boxu samozřejmě nedělá problémy synchronizace zvuku s videem.

Chybí zde Wavetable syntéza (tu obsahuje i PC zvuková karta Soundblaster 32). Profesionálové ji prý nepotřebují. Pokud by někdo nutně potřeboval Wavetable syntézu nebo 24bitové audio, může si dokoupit některou z PCI zvukových karet (u PC je to nutné vždy). MIDI nástroje lze připojit pomocí externího MIDI interface přes sériový port.

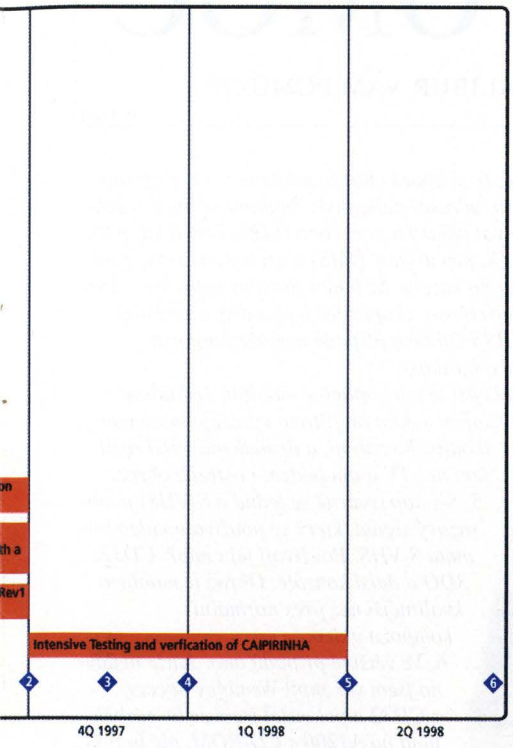
Operační systém a software. Dnešním uživatelům odpovídající operační systém je hlavní podmínkou úspěchu A/boxu. Jelikož je převážná většina současných uživatelů počítačů majiteli mnoha miliardové armády software, „fungující" pod nadvládou firmy Microsoft, jeví se nutnost používání těchto programů na A/boxu jako podmínka. Je to samozřejmě těžko splnitelná podmínka, protože MS Windows je tak šílený systém, že by A/box zabil a nevyužil by jeho možností. Vytvořit systém, který by odpovídal dnešním a budoucím požadavkům trhu a možnostem A/boxu a přitom umožňoval používat aplikace pro MS Windows je též téměř nemožné vzhledem k odlišným procesorům (Intel Pentium MMX a Power PC). Nejpravděpodobněji se jeví možnost emulace MS Windows, tam však dojde k podstatnému snížení rychlosti (těžko odhadovat, ale nejspíše tak na 10-30% výkonu oproti aplikacím pro A/box). Zde záleží na šikovnosti programátorů - všechno je možné. Tak například na Amigu existuje emulátor Macintoshe (Shapeshifter), který je tak dobře udělán, že emulace na Amize běží téměř beze ztráty rychlosti oproti originálním Macintoshi! Tento emulátor by měl fungovat i na A/boxu a tak bude otevřen svět Macintoshů (nikdo nepopře, že na Macintoshe existuje spousta báječných aplikací). Ale zpět k problému používání programů pro MS Windows. Alespoň zpočátku to vypadá na hardwarové řešení - PCI kartu s procesorem Pentium, pak by se rázem mohly používat aplikace bez ztráty rychlosti. Vzrostla by ovšem cena - ovšem nemuselo by to být tak hrozivé. Nevím však, za jak dlouho po uvedení A/boxu se PC karta objeví.

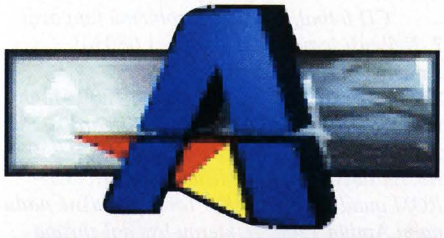
Bude takto vypadat A/Box?

Když autoři A/boxu zvažovali, který systém použít, měli tedy výhodu v možnosti vybudovat zcela nový systém, který by nebyl svázán nutností kompatibility s předchozím hardwarem a softwarem. Ovšem na druhé straně by to znamenalo začít bez podpory současných uživatelů některého s již fungujících systémů. Nakonec se vyklubal systém, který splňuje obě možnosti.

Operační systém A/boxu bude takovým křížencem mezi UNIXem a Amiga OS 3.1. Je to koneckonců logické, neboť Amiga OS se z UNIXu zrodil a dodnes je v mnohých parametrech nepřekonaný. O UNIXu je zbytečné se podrobněji zmiňovat. Jelikož je systém ve vývoji, nevím příliš detailů, ale základní parametry již byly zveřejněny. Jaké tedy budou hlavní rysy A/box OS?

A/box by měl umět provozovat dva nezávislé operační systémy současně s možností





HLAVNÍ RYSY A/BOX OS

ZÁKLAD Z AMIGA OS:

- rychlý preemptivní multitasking
- plná multiprocesorová podpora
- víceuživatelská podpora s potřebným servisem
- ochrana paměti
- podpora virtuální paměti
- nahrávatelné zařízení (loadable Devices), rozšířené o UNIX
- sdílené knihovny

Z UNIX SVĚTA:

- SCSI ovladače a Ethernet hardware ovladače
- TCP/IP služby a síťové protokoly
- ISDN ovladače a služby
- ovladače pro grafická zařízení
- ovladače pro zvuková zařízení
- všechny druhy I/O zařízení pro různé účely

přenosu dat mezi nimi. Zatím ještě nevím, jak bude vypadat vzhled grafického rozhraní, ale prý má být zcela nově konstruován. Uvidíme!

Vypadá to celé trochu jako sci-fi, ale pokud se to celé firmě Phase 5 povede, mohl by

Octane

to být trhák. A/box by měl být binárně kompatibilní s Amiga DOSem 3.x a tak již zpočátku nabízí celou škálu vynikajících programů, které ovšem zpočátku nebudou zdaleka využívat možností A/boxu. Samozřejmě bude nějako dobu trvat, než se objeví software, který bude šit na míru. A také je otázkou, zda a kdy zareagují výrobci „meziplatformního software" (např. Adobe, Quark, Microsoft (brr), MetaTools, Fractal Design, Netscape...).

Obrovskou výhodou A/boxu je přítomnost všech důležitých komponent v základním vybavení, takže programátoři nebudou muset řešit problémy, známé z počítačů PC. Odpadne nutnost každou chvíli dokupovat sem zvukovou kartu, tam rychlejší video kartu, měnit základní desky a s ní i paměti, kontrolery atp.

Hry. A/box umožňuje vyvíjet hry, které nemají obdoby. Je jisté, že A/box odsune všechny ostatní počítače i herní konzole někam na periferii zájmu herních maniaků a posléze i příležitostných hráčů.

Cena. Asi největším překvapením je cena. Phase 5 prohlašuje, že A/box se 150 MHz Power PC 603e, 16 MB RAM, 1 GB SCSI-II harddiskem a s CD-ROM bude stát pouhých 2 000 US$ (!), totéž s 200 MHz Power PC 604e pak 2 700 US$ (!!). Vzhledem k možnostem hardware je cena neskutečně nízká, ale pro mnohé uživatele by mohl být A/box cenově příliš vysoko. Proto Phase 5 ohlásila model, který bude „pouze" 64bitový, měl nižší rozlišení („pouze" 1 280 x 1 024 bodů) a bude mít některá menší omezení. A cena? Pod 1 000 US$!!! Navíc udané frekvence mohou být ve skutečnosti vyšší, neboť během doby dochází ke zvyšování taktovací frekvence procesorů při stejné ceně.

Ceny A/boxů jsou tedy srovnatelné s obyčejnými PC s procesory Pentium MMX, osazenými všemi potřebnými kartami. Ovšem výkon je mnohem vyšší - přinejmenším se blíží počítačům SGI. Ty ovšem stojí podstatně více.

Čas. Kdy že se má ten zázrak objevit? Tak tady to vypadá trochu na čekání (viz graf). Potěšitelná je strategie Phase 5, která si je vědoma svých omezených možností a proto nabízí nabízí OEM partnerství na hromadnou výrobu základních desek a superobvodů CAIPIRINHA.

Více informací? Do tohoto článku se samozřejmě nevešlo zdaleka všechno. Pokud chcete získat o A/boxu více informací, pak se podívejte na Excalibur CD 60, kde jsou originální internetovské stránky, ze kterých jsem čerpal informace do tohoto článku. K prohlídnutí stačí HTML browser, který je (jak jinak) na Excalibur CD v patřičných adresářích pro PC, Amigu i Macintoshe. Pokud jste připojeni na Internet, můžete se z Excalibur CD rovnou připojit na nalinkované adresy a získat tak ty nejaktuálnější informace. Pokud máte jakékoli dotazy k A/boxu, směřujte je do redakce Excaliburu, kde se pokusíme na ně v dalších číslech odpovědět.

Závěrečné slovo. Všechno je jasné. Uvidíme, jaká bude skutečnost a jak se odrazí objev A/boxu na světovém počítačovém trhu.
—PC_OVER alias **-ml-**

HARDWARE + POMOC

MÁTE PROBLÉM S POČÍTAČEM, NEBO PŘÍSLUŠENSTVÍM? EXCALIBUR VÁM POMŮŽE!

Mt 11,3-5

P C

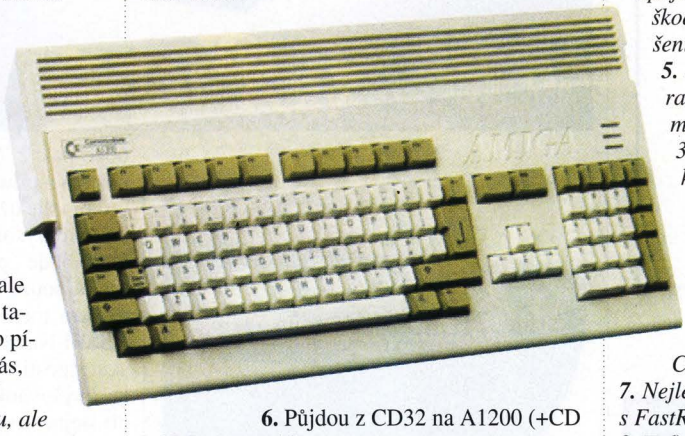
Sound Galaxy Nova16 Extra. Zdar Excaliburomakeři, mám jeden problém. Vlastním zvukovou kartu Sound Galaxy Nova16 Extra (dobrý ne?), ale problém je v tom, že je tam napsané, že Supports Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Microsoft Windows Sound System and Adlib. Já osobně si myslím, že to znamená, že by měla být kompatibilní s například uvedeným Soundblastrem Pro, ale ona (ta karta) o tom má asi jiné mínění, protože jakýkoliv autodetekční program ji detekuje jako něco jiného. Když ji detekuje jako MWSS, tak to nevadí, ale když jako Sounblaster, tak to pak nejde stereo a to mě dost štve. A když ho nastavím jako Sound Blaster Pro, tak buď nejde, nebo to ten zvuk udělá, ale ne z left to right, ale z middle to middle a přitom to udělá takové píchrpískrgchrr (vyslovuje se to píchrpískrgchrr). Poraďte mi, prosím vás, co s tím mám udělat. **Tony Komand**

Čau, Tony, je mi líto, že tě asi zklamu, ale jediné, co ti můžu poradit, je koupě jiné zvukové karty. Se Sound Galaxy sice žádné bližší zkušenosti nemám, ale před delší dobou jsem byl také vlastníkem podobné kopie Sound Blasteru a měl jsem stejné problémy. Věř mi, že chyba není v tvém přijímači, jakákoliv jiná karta, stejného typu, by ti způsobovala ty samé problémy. V dnešní době je totiž běžné, že to, co výrobce napíše na krabici, často neplatí a tak je dobré nekupovat to, co si předem někde nevyzkoušíš. Být tebou, pořídil bych si buďto originál Sound Blaster, nebo nějaký starší typ Gravise. Můžeš zkusit kartu reklamovat, jelikož nedokáže to, co má, ale máš šanci na úspěch asi tak pět procent. Zkrátka jsi jeden z těch, kteří doplatili na to, že chtěli ušetřit. Stále platí heslo, že nejsme tak bohatí na to, aby jsme si kupovali levné věci. ***—Twyn***

A M I G A

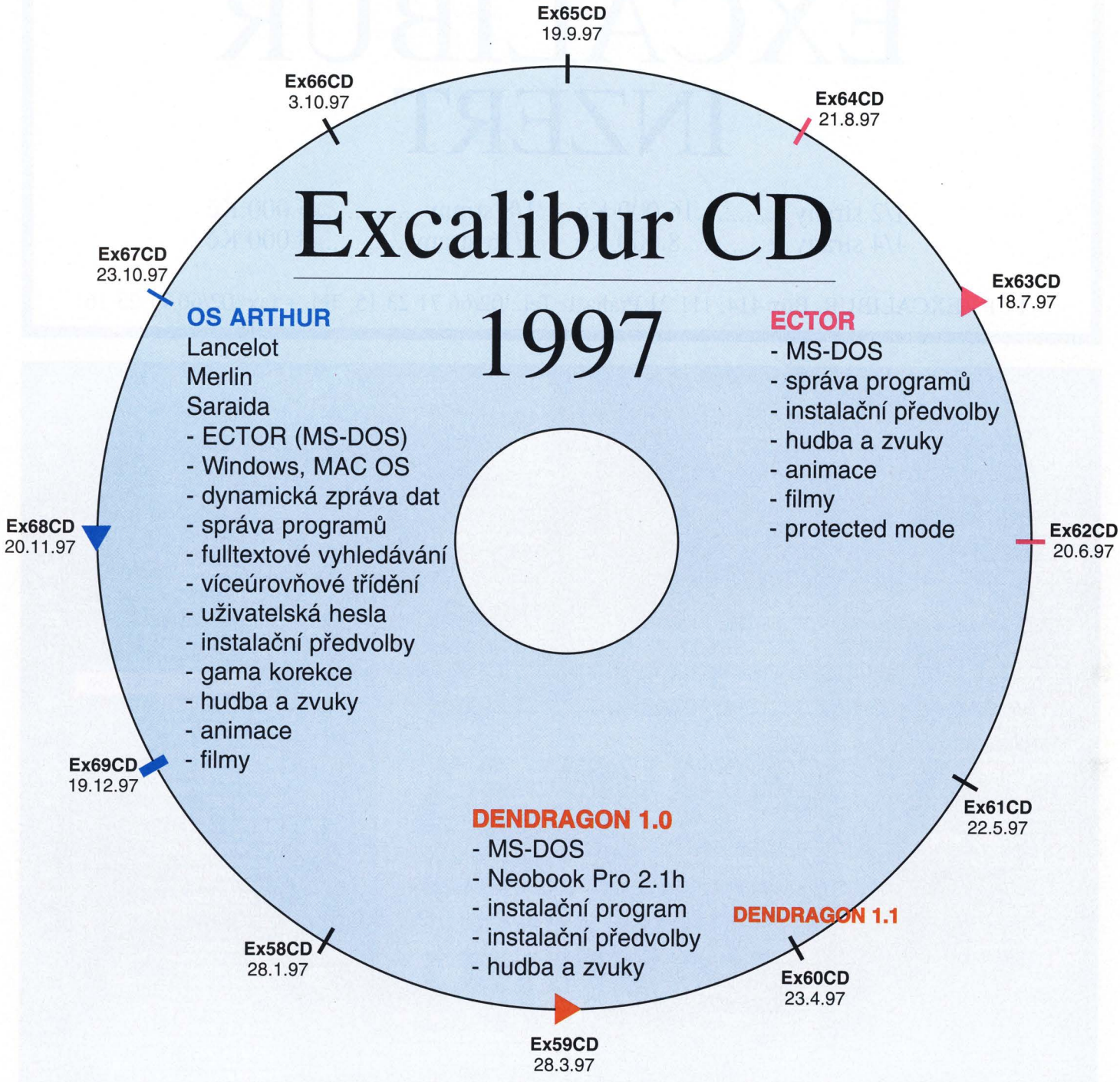
Co je co? Ahoj Excalibure! Předplatil jsem si vás a nelituji! Jste fakt dobří (recenze, hodnotící tabulky, SUPER). No a teď, proč vám vlastně píšu. Mám PC, ale leze strašně do peněz a je ještě k tomu strašně zastaralý. Chtěl bych si koupit Amigu (1200, CD32) nebo konzoli (3DO, Jaguar), ale nemohu se rozhodnout. Možná že si přece koupím CD32 (levný soft.). Prosím o radu (Playstationa nechci, nemám zbytečných 2 000 - 3 500 Kč).

Teď bych k vám měl pár otázek ohledně Amigy:
1. Jde klávesnice, HDD, FDD (3.5") a CD ROM z PC připojit na CD32 (1200)?
2. Slyšel jsem o redukci. Co to je a jak to vypadá?
3. VBS - záloha na VHS, co to je? To si můžu na VHSku nahrát hry a pak je zní hrát jako z HDD? Jako PCčkář to nechápu!
4. Je lepší monitor nebo televize? Co víc škodí očím?
5. Co je to S - vstup? Mají to televize nebo jenom videa?



6. Půjdou z CD32 na A1200 (+CD ROM) a naopak?
7. Je lepší turbokarta nebo fast RAM?
8. Je levnější dobře nadupaná Amiga1200 nebo stejně vybavená CD32?
9. Není už Amiga mrtvá, nemám si radši koupit 3DO nebo Jaga.?
10. Dá se AGA srovnávat se SVGA?
11. Jakou má A1200 (CD32) grafiku a zvuk?
Tfuj, to byla dřina (doufám, že jsem na nic nezapomněl). BYL BYCH HROZNĚ RÁD KDYBY JSTE MI ODPOVĚDĚLI. Díky! **Pavel K.**

Ahoj Pavle, na tvé otázky týkající se Amigy velice rád odpovím.
1. *Klávesnici, floppinu a CD-ROM z PC samozřejmě k CD32 připojit lze, ale potřebuješ k tomu odpovídající hardware, protože samotná CD32 žádné takové vstupy a výstupy nemá. Nejčastěji třicet dvojkaři používají box Paravision. IDE CD-ROM k Amize 1200 připojíš přes standardní 3,5" IDE kabel, na kterém též bývá připojen interní harddisk (standardní z PC, ovšem musí být formátován pro Amigu).*
2. *Nevím, jakou redukci máš na mysli. Existuje interface umožňující připojení PC monitoru k Amize, a pak také redukce z 2,5" na 3,5" IDE pro připojení 3,5" harddisku. A1200 má na motherboardu konektor právě pro 2,5" harddisk, který je ovšem velice drahý. Proto se vyplatí koupit A1200 bez harddisku a dodatečně si u nějaké odborné firmy nechat nainstalovat levný 3,5" harddisk.*
3. *VBS pracuje na podobném principu jako streamer. Toto zařízení se vyplatí pouze v případě, že si budeš chtít zazálohovat celý program, hru, adresář nebo disk. Soubory se musí zarchivovat nějakým packerem (LHA, ZIP, RAR, ARJ, LZX, pro diskety DMS) a archiv pak překopírovat na kazetu. Až budeš dotyčný software znovu potřebovat, zkopíruješ jej na disk a rozbalíš. VBS v žádném případě nemůže fungovat jako harddisk.*
4. *Lepší je pochopitelně monitor. Jednak ve spojení s dobrým filtrem vyzařuje minimum škodlivého záření, a druhak má vyšší rozlišení než TV a tím pádem i ostřejší obraz.*
5. *S-vstup (patrně se jedná o S-VHS) je obrazový signál, který se používá u video formátu S-VHS. Používají jej i např. CD32, 3DO a další konzole. Obraz je mnohem kvalitnější než přes normální kompozit video.*
6. *Ve většině případů ano. Jenže nedávno jsem si koupil Wembley Soccer z CD32 a pokoušel jsem se ho rozběhnout na A1200 s CD-ROM, ale bezvýsledně. Tak jsem jej vyměnil za jiný CD fotbal, který bez problémů fungoval.*
7. *Nejlepší je turbokarta (min. s 68030) s FastRAM (min. 4 MB)*
8. *Teď trochu matematiky: Amiga 1200 Magic Pack = 10990,- Kč, turbokarta Blizzard 1230/IV = 6990,- Kč, FastRAM 8 MB = 2500,- Kč, harddisk 1 GB přibližně 7000,- Kč, CD-ROM quad asi 2000,- Kč. Tohle je* ***slušně nadupaná Amiga 1200****, za kterou bys dal zhruba* ***29 000,- Kč****. A teď CD32: samotná konzole s twinspeed CD za 6000,- Kč, Paravision SX-1 = 8100,- Kč, klávesnice = 700,- Kč, 8 MB Fast = 2500,- Kč, externí disketovka 2500,- Kč, harddisk 7000,- Kč, to je* ***slušně vybavená CD32 za 26 800,- Kč****. A to je bez turbokarty, protože do Paravisionu akcelerátor nenarveš. Takže z tohoto souboje vychází vítězně nadupaná A1200. Ale to už dnes neplatí, dneska jsou úplně jiné ceny. A1200 seženeš leda tak na inzerát velice levně, ostatní můžeš koupit v některém z Amiga obchodů.*
9. *Amiga brzy prožije období druhého zrodu (viz tento Excalibur), proto bych 3DO ani Jaguara ani Playstationa na tvém místě nekupoval. Předpokládám, že Amigu hodláš využívat i nějak seriózněji (grafika/DTP, animace, zvuk...) než jen na hry.*
10. *Nejvyšší standardní zobrazitelné rozlišení A1200 je 1280 x 512 bodů v truecolor (16.7 mil. barev). Pak je tu ještě fůra jiných grafických módů, ale na ty bys potřeboval multisynch monitor.*
11. *Grafika (viz bod 10). Zvuk je u A1200 8-bit 4 kanály stereo, 8 mono. Pro CD32 platí totéž + 16-bit audio CD.*
(Otázky i odpovědi jsou trochu staršího data - odpovědi aktualizovány 14.4.1997. ***-ml-****)*



Excalibur CD OS „Ector“ a „Arthur“

Praha, *15.4.1997.* Práce na vývoji zcela nového obslužného systému *„Arthur“ (viz Excalibur 59)* pro IBM-PC kompatibilní počítače (Windows 95) a počítače Macintosh pokračují.

Systém Arthur by měl být přístupný také uživatelům počítačů Amiga, kteří mohou OS Arthur provozovat pomocí programu „Shapeshifter“ (emulace systému Macintosh).

Současně Excalibur vyvíjí systém *Ector,* určený pro systém MS-DOS. Ten nahradí nynější provizorium *Dendragon* na přelomu jaro/léto 1997.

Ector bude pracovat v chráněném módu, který podstatně sníží nároky na konfiguraci paměti a umožní použít animace, filmy, zvuky a hudbu. Grafické rozhraní bude provedeno v tisících barvách, bude umožňovat gama korekci obrazu a oproti programu Dendragon bude graficky zcela přepracováno.

Ector bude vyžadovat MS-DOS, min. PC 486, 8 MB RAM, 2x CD, 256 barev s rozlišením 640 x 480 bodů (doporučeno tisíce barev).

Ector verze 1.0 by měl být dodáván na *Excalibur CD* od *Excalibur CD* 62 - 64.

V souvislosti s vývojem těchto systémů hledá vydavatelství Excaliburu další programátory (Windows, DOS, znalost Macintoshe a Amigy vítána), grafiky (animace, statická grafika) a hudebníky (tvorba hudby, zvuky, zařizování dabingu), vzhledem k potřebě vzájemné komunikace nejlépe z Prahy.

Zájemci nechť zašlou ukázku svých předchozích prací na adresu: **PCP - Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1,** nebo na E-mail: excal@mbox.vol.cz. **-ml-**

EXCALIBUR INZERT

1/2 strany .....16.000 Kč
1/4 strany .....8.000 Kč
1/8 strany .....5.000 Kč
1/16 strany .....3.000 Kč

PCP - EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1. Tel.: 02/66 71 23 15, Tel. + fax: 02/66 71 23 16

HRY - PC CDROM

1944 ACCROS THE RHINE	449
1942 PACIFIC AIR WAR	489
ABUSE	1349
AFTERLIFE	1449
AH64D LONGBOW	1699
ALBION	1199
ALIEN LEGACY	899
ALIEN LOGIC	349
ALONE IN THE DARK	599
APACHE LONGBOW	899
ARCHIMEDEAN DYNASTY	**1299**
ASSAULT RIGS	1299
BAD MOJO	1699
BATTLECRUISER 3000AD	**1199**
BATTLEGROUND: ADRENNES	1549
BATTLEGROUND: GETYSBURGH	1549
BATTLEGROUND: SHILOH	1699
BATTLEGROUND: WATERLOO	1549
BATTLE ISLE 3	1499
BEAVIS AND BUTT-HEAD	1199
BEDLAM	1399
BIG RED RACING	1449
BLOOD AND MAGIC (AD+D)	**1449**
BLOODWINGS	599
BRICKS BLOCKS N CLOCKS	849
BUREAU 17	599
CANNON FODDER 2	449
CANNON FODDER/STEEL SKY	649
CD 4	699
CD 5 (ACTUA SOC + 4 HRY)	**949**
CHESSMASTER 5000	**1449**
CHRONOMASTER	1399
CIVILIZATION	489
CIVILIZATION 2	1549
COLONIZATION	1349
COMANCHE	489
COMM. & CONQUER 2: RED ALERT	**1449**
COMPLETE ULTIMA 7	489
CRUSADER: NO REGRET	**1349**
CYBERBYKES	649
CYBERIA 2	1499
DAGGERFALL	**1499**
DALY THOMPSON DECATHLON	1399
DAY OF THE TENTACLE	489
DESTRUCTION DERBY	499
DESTRUCTION DERBY 2	**1599**
DIABLO	**1549**
DOOM 2	1799
DREAM WEB	549
DUNE	499
EARTHSIEGE 2	1499
ECSTATICA	449
ELITE 2: FRONTIER	349
FADE TO BLACK	499
FALCON 3.0	299
FANTASY GENERAL	1449
F1 GRAND PRIX	299
F1 GRAND PRIX 2	1449
FLIGHT SIMULATOR 6	**2049**
FLYING CORPS	**1449**
FIFA	489
FIFA 97	**1599**
FRAGILE ALLIANCE	**1299**
FRANKENSTEIN	1449
GABRIEL KNIGHT	599
GABRIEL KNIGHT 2	1649
GENDER WARS	1299
GENE WARS	1499
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**1499**
HEXEN	1599
HIND	1199
HIND / APACHE LONGBOW	**1499**
INCA COLLECTION	849
INDYCAR RACING 2	1249
JAGGED ALLIANCE 2	**1549**
JOHNY BAZOOKATONE	1349
JURRASIC PARK	599
KKND	**1299**
LANDS OF LORE	549
LAURA BOW 2	599
LEMMINGS 1/ LEMMINGS 2	649
LEMMINGS 3D	599
LEMMINGS / OH NO MORE L.	649
LEMMIGS PAINTBALL	1249
LINKS COLLECTORS	499
LITIL DIVIL	699
M.A.X.	**1449**
M.JORDAN IN FLIGHT	489
MAGIC CARPET	489
MAGIC CARPET 2	1449
MAGIC THE GATHERING	**1549**
MAGIC THE GATHERING (ACCLAIM)	**1549**
MANIC KARTS	799
MASTER OF ORION 2	**1499**
MECHWARRIROR 2 - DATA DISK	949
MICRO MACHINES 2	1249
MISSIONFORCE: CYBERSTORM	1249
NASCAR RAC. 2	**1449**
NBA 96	1649
NBA 97	**1599**
NEED FOR SPEED S.E.	1499
NHL 95	489
NHL 97	**1599**
NIGGEL MANSELL	249
NOCTROPOLIS	489
OFFENSIVE	1399
OLYMPIC GAMES	1249
OPERATION BODYCOUNT	599
PANDORA DIRECTIVE	1699
PGA 486	489
PHANTASMAGORIA 2	**1649**
PINBALL DREAMS DELUXE	1149
PITFALL	1549
PIRATES GOLD	449
POWER F1	**1599**
PRIMAL RAGE	299
PRIVATEER	489
PRIVATEER 2	**1699**
QUAKE	1549
QUARANTINE 2: ROAD WARRIOR	849
RAPTOR	349
RALLY CHAMPIONSHIP (RALLY 2)	1199
RAMA	**1699**
REALMS OF HAUNTING	**1199**
RETRIBUTION	399
REUNION	749
ROAD RASH	1649
SCREAMER	1099
SCREAMER 2	**1249**
SEA LEGENDS	1499
SEA WOLF	489
SETTLERS 2: VENI VIDI VICI	1399
SHADOW OF THE COMET	549
SHERLOCK HOLMES 2	699
SHIVERS	1149
SHOCKWAVE ASSAULT	1349
SIM ISLE	1599
SIM TOWN	1499
SLIPSTREAM 5000	1149
SONIC CD	**1049**
SPACE HULK	489
SPACE HULK 2	1699
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	1649
STARDUST SUPER EDITION	349
STARFIGHER 3000	**1199**
STAR TREK NEXT GENERATIONS	1399
STEEL PANTHERS 2	**1549**
STONEKEEP	1699
STRIKE COMMANDER	489
SUPER KARTS	1199
SWIV 3D	**699**
SYNDICATE +	489
SYNDICATE WARS	1549
TERRANOVA: STRIKE FORCE C.	1599
TERMINATOR FUTURE SHOCK	1649
TERMINATOR 2: SKYNET	**1049**
TFX	489
THE DIG	1499
THE GENE MACHINE	449
THEME PARK	489
THIS MEANS WAR	1499
TILT	1099
TOP GUN	1499
TOMB RAIDER	**1549**
TRACK ATTACK	1449
TRANSPORT TYCOON +W.E.	489
TUNNERL B1	**1599**
UFO ENEMY UNKNOWN	449
US NAVY FIGHTERS 97	**1499**
VIRTUAL KARTS	1249
WARCRAFT 2	1499
WARCRAFT 2: DATA DISK	799
WARHAMMER: SHADOW OF THE	1499
WARRIORS	1499
WIPEOUT	1449
WING COMMANDER 4	1699
WORLD RALLY FEVER	1199
WORMS UNITED	**1299**
WRESTLEMANIA	699
X-COM 3: APOCALYPSE	**1699**
Z	1449
ZOOL 2	449

KOMPONENTY PC

HDD NEC 2 GB EIDE	9209
CPU CYRIX 6x86 P150+	**4446**
CPU AMD 5k86 P90+	1793
CPU INTEL PENTIUM 120 MHz	4421
SIMM 1 MBx9 (30pin) krátký	285
SIMM 1 MBx32 70ns (4 MB)	**900**
SIMM 2 MBx32 70ns (8 MB)	1746
CD-ROM 8x WEARNES	**3638**
CD-ROM 16x ACER	5095
a mnoho dalších	

PC SESTAVY

C.C.S. EUROPE EKONOM
K5-100, 8 MB RAM, 256 kB CACHE, 630 MB HDD, VGA PCI 1MB, minitower, 14" monitor **24394**

C.C.S. EUROPE PROFI
6x86-P120+, 16 MB RAM, 256 kB CACHE, 1.6 GB HDD, VGA PCI 2 MB, minitower, 8x CD-ROM, 14" monitor, SBPro **35984**

CD-ROM UNIVERSE

300 GAMES FOR WINDOWS 299
300 her všeho druhu pro Windows

APOGEE COLLECTORS 299
Soubor většiny her vydaných shareware gigantem, firmou Apogee. Ty nejnej hry.

COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků

DOOM ADD-ONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1

DOOM 2 ADD-ONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2

FONTS & ICONS 299
Tisíce ikonek a fontů pro Vaše Windows

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her a desítek vzdělávacích programů

GIFS 299
Kolekce několika tisícovek vysoce kvalitních barevných obrázků GIF.

MONO PCX CLIPART 299
12000 černobílých obrázků pro Vaše PC

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů

PD GOLD 299
Soubor nejlepších shareware programů ze všech oblastí

SOUNDS 299
Kolekce desítek zvukových a hudebních programů a souborů

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a oblasti SciFi

EROTIC UNIVERSE

ADULT GIF PICS VOL .1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky

ADULT GIF PICS VOL. 3 299
Poslední díl úspěšné série

ASIAN LADIES 1 349
Exotická kolekce erotických obrázků dívek žijících v Asii

BLOND BABES 349
CDčko plné nádherných blondýnek

FANTASY GIRLS 1 349
Nádherné dívky prověří Vaší fantazii

GIRLS WHO LIKE GIRLS 349
Vynikající erotické CDčko s lesbicky laděnými obrázky

HOT ACTION GIRLS 1 349
Stovky hard-erotických hires obrázků

HOT ACTION GIRLS 2 349
Další kvanta hard-erotických obrázků

JUST 18 349
Vynikající kolekce erotiky

LUSTY LESBIANS 349
Erotické obrázky s lesbickou tématikou

LUSTY LESBIANS 2 349
Pokračování veleúspěšné CD-ROMky

PAGE 3 COLLECTION 349
Erotická CD-ROM té nejvyšší kvality. Hlavní roli zde totiž hraji topmodelky (bez modelů)!

PIXELS OF DESIRE 349
Další z řady vysoce kvalitních erotických CD.

PLEASURE GIRLS 349
CD-ROM plná dívek pro Vaše potěšení

STOCKINGS/SUSPENDERS 1 349
Další erotická vysoce kvalitní CD-ROM.

STOCKINGS/SUSPENDERS 2 349
Název Punčochy/Podvazky lecos napovídá.

WORLD BEST BREATS 349
Výběr nejlepších erotických obrázků.

WORLD OF LANA COX 349
Topmodelka Lana Cox Vám na této CD-ROM ukáže ty nejtajnější části jejího těla.

WORLD OF TERESA MAY 349
Topmodelka Teresa May Vám na této CD-ROM ukáže ty nejtajnější části jejího těla.

VŠECHNY CENY JSOU VČETNĚ DPH. CENY HW SE ČASTO MĚNÍ, INFORMUJTE SE O AKTUÁLNÍCH CENÁCH

OBJEDNÁVKA

Závazně objednávám toto zboží:

Počet ks	Zboží	Cena

Balné 45,-

jméno, adresa: _____ podpis: _____

COmputerCOnnection

Zásilky jsou rozesílány expresní službou DPD. Cena poštovného se pohybuje od 60 do 100 Kč.

Zásilková služba:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8
tel./fax: 02-6832309

Prodejny her, HW, SW, Universe CD:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 02-683 2309
Branická 40, 147 00 PRAHA 4, tel./fax: 02-462 651

allstar
computer systems

Šumavská 19, Praha 2, Tel. 24255505, 24255508, Fax.24257357, email: allstar@mbox.vol.cz

Nově otevřeno: Allstar Morava

Svornosti 2, Havířov 736 01, tel.: 069/68 10 900, fax: 069/ 68 10 564

Možnost splátkového prodeje

Počítačové sestavy: Uváděné ceny jsou bez DPH 22%

PC AllStar Pentium K-5 PR-75	19.827,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-100	21.303,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-133	22.122,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-166	24.690,-
PC AllStar Intel Pentium 100	22.942,-
PC AllStar Intel Pentium 133	24.172,-
PC AllStar Intel Pentium 166	29.500,-
PC AllStar Intel Pentium 200	33.598,-

Všechny sestavy obsahují následující komponenty:

✗ Mother Board PCI, ISA, Chipset Intel Triton, 8 MB EDO RAM, 256kB Burst Cache, ✗ HD 1.2 GB, FDD 3.5" SONY, PCI Grafická karta 64 bit./1 MB ✗ Barevný SVGA 14" monitor, MPRII, Klávesnice WIN95, myš, Provedení MiniTower

Příplatky k počítačovým sestavám:

CD ROM 8xSpeed+zvuková karta Sound 16	3.990,-
CD ROM12xSpeed+zvuková karta Sound 16	4.990,-
Další 4MB EDO RAM	656,-
HD 1.6 GB	738,-
HD 2.5 GB	2.600,-
15" digitální SVGA monitor	3.115,-
Rozšíření paměti gr. karty na 2MB	484,-
Windows 95	2.746,-
DOS 6.22	1.189,-

Přestavby počítačů:

AMD K5-75, MB IntelChipset	4.426,-
AMD K5-100, MB IntelChipset	5.574,-
AMD K5-133, MB IntelChipset	6.549,-
Pentium 100 IntelChipset	6.640,-
Pentium 133 IntelChipset	7.992,-
Pentium 166 IntelChipset	12.779,-

V ceně je započten Mother Board, procesor, chladič procesoru a práce technika.

Modemy:

US Robotics 28.8 ext.	6.250,-
US Robotics 14.4 ext.	4.990,-
Supra Fax 33.6ext.	5.575,-
Supra Fax 33.6int.	4.489,-
Voice-FaxModem 33.6 ext.	4.450,-
Voice-FaxModem 33.6 int.	3.450,-
Faxmodem 14.4 ext.	1.900,-
Faxmodem 28.8 ext.	2.500,-

Reproduktory:

15 W Target Active	975,-
40 W Samsung Active	1.303,-
120 W Typhon Active	1.467,-

PC ALLSTAR Pentium K5-75

ZÁRUKA ***2 roky HD 1 rok komponenty***

Procesor Pentium K5-75
Grafická karta 64bit./1 MB
8MB EDO RAM
Barevný 14" SVGA monitor, MPRII
HD 1.2 GB
CD ROM 8xSpeed
16 bit. zvuková karta
3,5" mechanika
klávesnice Win95,
provedení MiniTower
myš

Pentium za 23.762,- bez DPH

ALCHEMIX

Společenská počítačová hra se zcela původním herním systémem v distribuci od března 1997.

pro PC CD-ROM a MAC CD-ROM

www.BBS.cz

BBS

BBS spol. s r. o.,
Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV.
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 157

NOVÉ PROSTORY

pro tradiční prodejní výstavu výpočetní a kancelářské techniky

5.-7. května '97

Doprovodný multimediální program na výstavě zajišťuje

oficiální partner Camelot klub

Spojte se s námi v CAMELOT KLUBU ! Vstupte s námi do médií !
Tel.: 02/ 24 22 56 01, 24 22 56 13 Fax: 02/ 24 22 55 84

PCSALON

agentura PCSALON s.r.o., Za Strašnickou vozovnou 6, 100 00 PRAHA 10
Tel.: 02/ 78 22 470, Fax: 02/ 78 10 580

KONGRESOVÉ CENTRUM PRAHA

PCSALON

TRADIČNÍ PRODEJNÍ VÝSTAVA
VÝPOČETNÍ A KANCELÁŘSKÉ TECHNIKY

Kupón na vstup se SLEVOU !

5.-7.května '97 10-18 hod.

NOVÉ PROSTORY
Kongresové centrum Praha
(dříve Palác kultury)

Přehled obsahu Excaliburů 0 - 10 (Excalibur Classic)

články

Festival Amiga '90
Comics
Z redakce do redakce
Sci-fi povídka Experiment
Sierra On-Line
Fuxoft - rozhovor s F. Fukou
Malé novinky
Vždyť létat je tak snadné
3D Construction Kit
Když vypnou proud
Škatule, škatulky, škatuličky
Bullfrog - Populous
Hrozí vám při hraní nebezpečí?
Pyramida neznalosti
Sharp a hry
Pařanská balada

recenze

Alien
Alien Breed
Anticipation
Arcanoid
Atomix
A-10 Tank Killer
Barbarian
Battle Ships
Battle Squadron
Belegost
Block Out
Blodia
Bombuzal
Brain Blaster
Brat
Buck Rogers
Budokan
B.A.T.
Cadaver
Carrier Command
Castle Master
Centurion
Chips Challenge
Colorado
Coloris
Commando
Corporation
Dam Busters
Damocles
Deflektor
Deuteros
Dragon's Lair
Dungeon Master /
Chaos Strikes Back
Elite
Elvira
Enduro Racer
Enigma Force
Escape from Colditz
Eye of the Beholder
E-Motion
Falcon
Falcon Mission Disk 1+2
Fighter Bomber
Flipull
Flood
Full Throttle
F-16 Combat Pilot
F-15 Strike Eagle II
F-19 Stealth Fighter
F-29 Retaliator
F/A-18 Interceptor
Gods
Golden Axe
Great Courts II
Gunship
Hardball
Harley Davidson
Heroquest
Indiana Jones
Indiana Jones III
Invaders
Jet Flight
Jumping Jack'son
Kayleth
Kick Off II
King's Quest V
Klax
Knight Lore
Lemmings
LHX Attack Chopper
Locomotion
Logo
Loom
Lord of the Rings
Lord of the Rings vol. I
Lotus E.T.C. I
Lotus E.T.C. II
Maniac Mansion
Maniac Miner
Mega-Lo-Mania
Millennium 2.2
Neuromancer
Night Shift
Obitus
Operation Wolf
Out Run
Pentagram
Pinball
Pinball Magic
Pipe Mania
Plotting
Police Quest
Populous
Powermonger
Predator
Prince of Persia
Puzzle Boy
P. P. Hammer
Rac Lombard Rally
Railroad Tycoon
Red Baron
Red Heat
Return to Eden
Running Man
R.B.I. Baseball II
Sekačka Trávy
Sentinel
Shadow Fire
Shadow of the Beast I
Shadow of the Beast II
Shanghai
Silent Service
Sim City
Sokoban
Space Quest I
SpeedBall II
Starquake
Stunt Car Racer
Super Cars
Super Cars II
Team Suzuki
Test Drive I, II, III
Tetris
The Gold of the Aztecs
The Great Escape
The Lost Patrol
The Secret of Monkey Island
Tomahawk
Total Recall
Toyota Celica GT Rally
Tower of Babel
Turrican I&II
Turn It
Tusker
Twin World
Unreal
Warlords
War in Middle Earth
Way of Exploding Fist
Wings
Winter Games
Wrath of the Demon
Worm in Paradise
Xenomorph
Xenon II - The Megablast
Xor

návody

Ataristův protiútok
A-10 Tank Killer
Barbarian
Battle Command
Belegost
Cadaver
Castle Master I
Cauldron II
Colony
Chaos Strikes Back
Cruise for a Corpse
Dam Busters
Damocles
Dan Dare II
Dark Man
Dark Side
Dizzy
Dizzy II
Dizzy III
Dragon's Lair I
Driller
Dungeon Master
Elite
Elvira
Enigma Force
Equinox
Falcon
Feud
Fighter Bomber
Future Wars
F-19 Stealth Fighter
F-29 Retaliator
Hero's Quest
Hero's Quest II
Hundra
Indiana Jones I
Indiana Jones II
Leisure Suit Larry II
Maniac Mansion
Neuromancer
Nosferatu the Vampire
Operation Stealth
Paradroid
Persian Gulf Inferno
Powermonger
Prince of Persia II
Pyjamarama
Railroad Tycoon
Rex I,II
Saboteur
Space Quest I
Space Quest III
Shadow Fire
Shadow of the Beast I
Shadow of the Beast II
Speedball II
Strike Force Harrier
Supermacy
Super Cars
The Elf
The Great Escape
The Rise of the Dragon
Three Weeks In Paradies
Thunder Cats
Total Recall
Tusker
War in Middle Earth
Xenomorph
Yie ar Kung-Fu

tipy & triky

Tipy & Triky (str. 5, 34 ,37, 60, 97, 130, 160, 166, 196, 257, 277)
Pokemania
Pokemania ZX
POKE pro ZX,Atari,Sharp
POKE pro ZX,Atari,Sharp
Elvira-super tip

Svazek má 292 stran!

Dotisk legendárních Excaliburů dohotoven!
Obsahuje též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Předplatné vyřizujeme obratem.
Za doporučené zasílání příplatek 20 Kč.

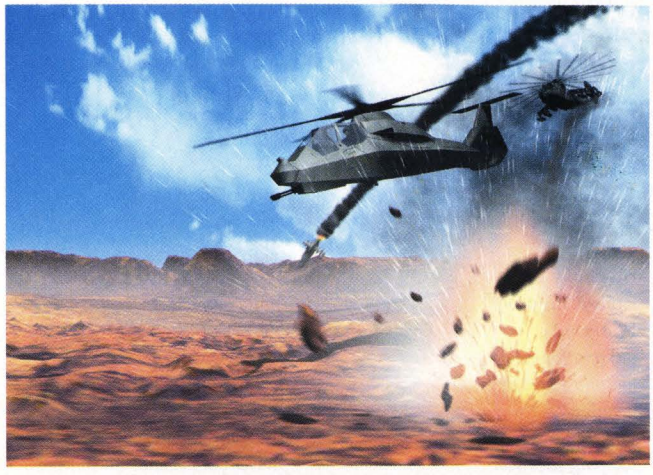
Jak ho získat?

Stačí, když poukážete 240 Kč složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napíšete:
Excalibur Classic = 240 Kč.
Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

SOUTĚŽ

O POČÍTAČOVOU HRU, TENTOKRÁTE... SYNNERGIST

Vážení čtenáři! Na tomto místě se budeme setkávat vždy se soutěží, ve které lze vyhrát nějakou tu hru. Najdete zde nejrůznější otázky, na které odpovědět bude poměrně jednoduché, pokud budete pozorně číst náš (váš) časopis. U některých otázek budeme poskytovat nápovědu, to však záleží jen a pouze na dobré (z)vůli redakce.



Správná odpověď na otázku z minulého čísla: Víte co vůbec znamená „Excalibur“?

Excalibur znamená protne železo i ocel (přesto to není nezničitelný meč. To je jenom Sommerswerd - meč udělaný samotnými bohy - Kaiem a Ishir. Pokud ho použije někdo jiný než rytíř rádu Kai, bude mít stejnou funkci jako lepší normální meč, ale jestli ho použije rytíř řádu Kai, jeho síla se mnohonásobně zvětší. Z jílce a čepele vyletí bílý oslnivý záblesk, jež zničí temnou sílu.

Tak čtenář **Lone Wolf** ví o Excaliburu snad všechno! Výborně! Správnou odpověď věděli všichni, co napsali do redakce. **Martin Hovad** napsal: „Artuš se svým Excaliburem pomáhal slabším a trestal zlé krále“. Budiž to výzvou pro nás!

A teď už otázka pro toto číslo:

Co se vám na tomto Excaliburu líbí/nelíbí?

Kdo byl tedy vylosován a vyhrává hru Caesar II?

Po velkém míchání vytáhla čísi ruka dopis se jménem **Jiří Makarius** z Citolib. Gratulujeme!

Nová otázka není vůbec těžká. To jsem tedy zvědav, jak se s ní vypořádáte. Upozorňuji, že nějaké abstraktní odpovědi nebereme.

Malou radu vám ale dám. Vězte že odpověď lze nalézt ještě v tomto čísle, to jest **59** (opravdu!).

Samozřejmě můžete hru získat i jiným způsobem (koupit například), to znamená, že nám zašlete vlastní článek do jakékoliv rubriky, jenž bude hoden otištění a bude otištěn. Ale nezapomeňte, vyhrává ten nejlepší! **-ml-**

Odpovědi zasílejte na naší kontaktní adresu: **PCP, P.O. BOX 414, 111 21 Praha 1**), čímž se vystavujete nebezpečí výhry.

CO PŘÍŠTĚ?

SYBILA BY ZÁVIDĚLA A TU NEZNÁTE KROMĚ VYBRANÝCH ŠKOL

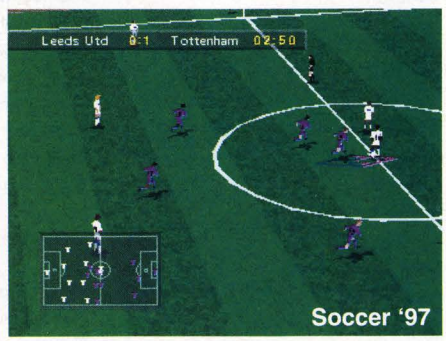
Commanche 3

Kdo to má vědět? Banzai Bug měl vyjít, ale místo toho dostáváme od výrobce plácačky, pavouky, plechovky, antimouchové vůně a kdoví, co ještě pošlou. Ale kdy přijde Banzai Bug, to nevíme.

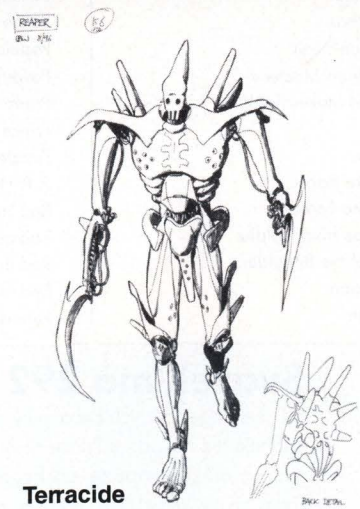
Nový Commanche 3, který měl být další ozdobou tohoto čísla, se také dosud neprodává a ani kurýr s hrou z nějakého záhadného důvodu nedorazil (asi se mu zpožďují hodinky).

Další očekávané novinky? U nás v redakci hlavně očekáváme příchod nového šéfredaktora a jeho zástupce, aby odlehčili přetíženým redaktorům, kterým naštěstí brzy skončí zkouškové období. Ale co to, již se blíží prázdniny!

Také jsme zvědavi na novou grafiku Excalibur CD, na kterou bude navazovat práce programátora. **-ml-**



Soccer ‘97

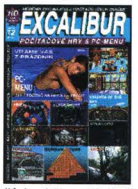


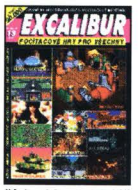
Terracide

Máte všech 59 pohromadě?

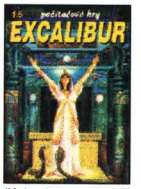
Rádi Vám pomůžeme!

číslo **11** 20 Kč

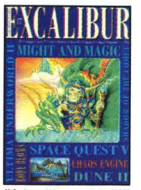

číslo **12** 20 Kč


číslo **13** 20 Kč

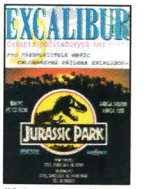
VYPRODÁNO
číslo **14**

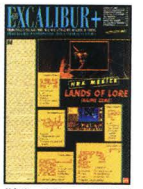

číslo **15** 20 Kč

číslo **16** 20 Kč


číslo **17** 20 Kč

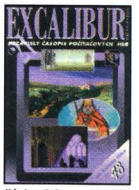
VYPRODÁNO
číslo **18**


číslo **19** 20 Kč


číslo **19+** 15 Kč

číslo **20** 20 Kč

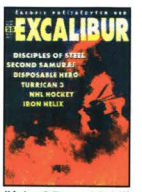
číslo **20+** 15 Kč

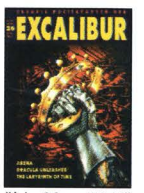

číslo **21** 20 Kč

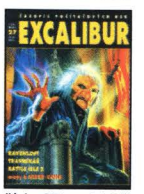
číslo **22** 20 Kč

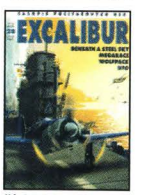
číslo **23** 20 Kč

číslo **24** 20 Kč


číslo **25** 20 Kč


číslo **26** 20 Kč


číslo **27** 20 Kč

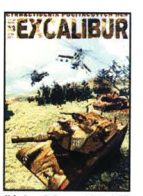

číslo **28** 20 Kč

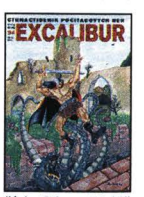
číslo **29** 20 Kč

číslo **30** 20 Kč

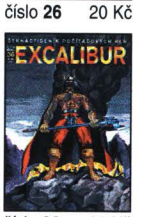
číslo **31** 20 Kč

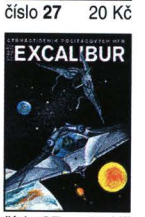
číslo **32** 20 Kč

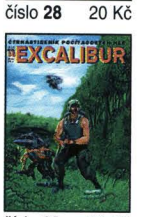

číslo **33** 20 Kč

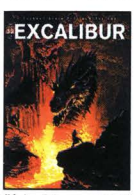

číslo **34** 20 Kč

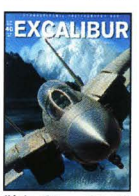
číslo **35** 20 Kč


číslo **36** 20 Kč


číslo **37** 20 Kč

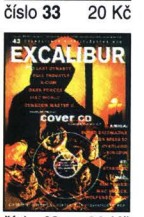

číslo **38** 20 Kč


číslo **39** 20 Kč

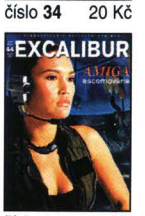

číslo **40** 20 Kč

číslo **41** 20 Kč

číslo **42** 20 Kč

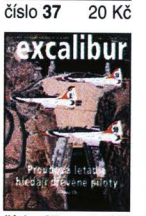


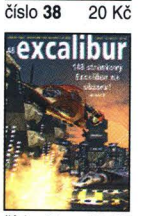
číslo **43** 20 Kč

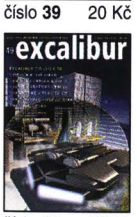

číslo **44** 20 Kč

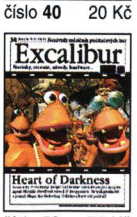
číslo **45** 20 Kč

číslo **46** 20 Kč

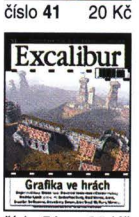

číslo **47** 20 Kč


číslo **48** 20 Kč


číslo **49** 20 Kč

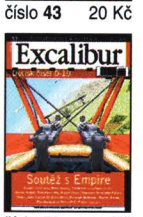


číslo **50** 75 Kč

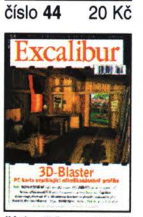


číslo **51** 85 Kč

číslo **52** 40 Kč



číslo **53** 40 Kč



číslo **54** 40 Kč

číslo **55** 40 Kč

č.**56+CD** 140 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Excalibur 20-27,33	=180 Kč
Excalibur 50	= 75 Kč
Excalibur CD 50,52	=150 Kč
Excalibur 56 + CD	=140 Kč
příplatek doporučeně	=20 Kč
CELKEM	**565 Kč**

Starší Excalibur CD

Excalibur CD 50 **Cena 75 Kč**
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur CD 52 **Cena 75 Kč**
(CD-ROM magazín 1)
PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'Balls. **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

Excalibur 56 + CD **Cena 140 Kč**
Mnohasetstránkový Excalibur na CD! Interaktivní hra o video „Poborský dal góla".
Přes 1000 programů (hry, dema, shareware, freeware...).
PC-hry-dema: Age of Rigles, Albion, Cyberkid, Daey Thompso's Class Decathlon, Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Retum Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker.
AMIGA-hry-dema: AB3D, Ballunacy, Boulderdash 3D, BorisBas, Breathless 1.1, Desert Apache, Final Uni, Nemac IV 3D T 1.1, Capital Punishment beta demo 5.0, Putty Squad, Slam Tilt, Speed!!!, Teeny Weenys, Ten Agent, Tomcat, Trapped. *Funguje na CD-32 + Paravision.*
MACINTOSH-hry-dema: A-10 Attack!, Civilization, Curse of Dragor, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Tubular Worlds, Warcraft, Warlords II, Wing Commander IV.
PC, AMIGA I MACINTOSH: Další stovky dem...

Excalibur 57 + CD **Cena 100 Kč**
PC-hry-dema: 3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your best shot, Warwind.
AMIGA-hry-dema: Antz, Black Dawn II, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, P.L.E.B.s, Scions of a F.W. - Almagica, Stratego, ThunderDawn, Turbo Lode II, Uropa II, Valhalla 3 Demo... a dalších několik set programů. *Na A500-A4000 přímo spustitelné, nefunguje na CD-32.*

Excalibur 58 + CD **Cena 140 Kč**
PC-hry-dema (celkem 24): Banzai Bug, Beavis and Butthead in Little Thingles, Blam! Machinehead, Blast Chamber, Blue ICE, The Elder Scrolls: Dagerfall, Daytona USA, Destruction Derby 2, F22 Lightning 2, Fragile Allegiance, Hyper Blade, iM12A2 Abrams, Realms of the Haunting, Tomb Raider... a dalších 134 shareware programů a her.
AMIGA-hry-dema (celkem 15): Bograts, Bounty Hunter, JET-Pilot, Torque, Wendetta 3D, Worms - The Director's Cut... a dalších několik set programů. *Funguje na CD-32 + Paravision.*

Předplatné Excalibur + CD

12 ČÍSEL 1200 KČ 6 ČÍSEL 600 KČ

Jak získat nabízené tituly?

Složenkou typu C poukažte peníze na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte. Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou, předplacené časopisy od nejbližšího čísla.

Za doporučené zasílání je příplatek 20 Kč / zásilku. Dotazy a připomínky volejte na tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

BRAVE

OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

SVĚTOVÝ STANDARD V ČESKÝCH RUKÁCH

intel inside
pentium

ProCA Na Vinobraní 1792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283116-7, Fax: 02/67283120
LIBRA Electronics Chelčického 13A, České Budějovice, Tel.: 038/7743201-3, Fax: 038/7743204

Loga Intel Inside a Pentium Processor jsou registrované ochranné známky Intel Corp.